

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > T



**ELŐFIZETÉSI  
AKCIÓ**

# GAMER

10 A GURU GAMER

MAGYAR NYELVŰ  
TÉLJES JÁTEK



[ bemutatók ]

**TERMINATOR 3:  
JOINT OPERATIONS  
DESERT RATS vs. AFRICA KORPS**

[ ismertető ]

**FREEDOM FIGHTERS  
MOHAA: BREAKTHROUGH  
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY**

[ hardver ]

**ALBATRON GEFORCE 5900 FX TURBO  
VIA KT600 KONTRA NFORCE2 ULTRA**

**UFO: AFTERMATH  
INTERJÚ**



**RUNAWAY VÉGIGJÁTSZÁS  
LIONHEART VÉGIGJÁTSZÁS**

> 1645 Ft



2003/10

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérd őket az előfizető!



# ELŐFIZETÉSI AKCIÓ



A nyereményjátékban azon olvasóink vehetnek részt, akik 2003. december 23-ig előfizetnek egy évre a Gamer Magazinra vagy érvényes előfizetéssel rendelkeznek 2004. szeptember 30-ig.

Telefon: 3494768 E-mail: [terjesztes@ipma.hu](mailto:terjesztes@ipma.hu)

FIZESS ELŐ ÉS NYERJ HAVONTA

ÉRTÉKES NYEREMÉNYEKET, S VEGYÉL

RÉSzt KARÁCSONYI SORSOLÁSUNKON.

AHOL TIÉD LEHET A FŐDÍJ, A GAMER

TEAM ÁLTAL KIFEJEZETTEN JÁTÉKRA

ÖSSZEÁLLÍTOTT **ÁLOM PC.**

TOVÁBBI DÍJAINK:

I7 COLOS TFT MONITOR

PHILIPS A 3.600 5.1-ES HANGRENDSZER

# AZ ERŐ V





**12 SZÁM CSAK 13.800 FORINT**  
**( 3 0 % K E D V E Z M É N Y )**

A földijakon kívül az előfizetők között minden hónapban  
(szeptember, október, november) kiadunk 10 darab DVD olvasót  
és 10 darab Haegemonia PC-CD ROM játékot.

## AZ ÁLOM PC:

INTEL BONANZA ALAPLAP

INTEL 3.2 GHZ-ES PROCESSZOR

ATI RADEON 9800 PRO

512 MB RAM

FRECOM DVD ÍRÓ

THERMALTAKE HÁZ

120 GB WINCHESTER

TOSHIBA SD-M1712 DVD OLVASÓ

SB AUDIGY 2 HANGKÁRTYA

INSPIRE 5500 5.1-ES HANGRENDSZER

LOGITECH EGÉR ÉS BILLENTYŰZET

A NYEREMÉNYEKET BIZTOSÍTOTTÁK:

ATI, CREATIVE, INTEL, LOGITECH, MULTIMEDIA.HU, THERMALTAKE



# ELED VAN

# TARTALOM

|   |                   |
|---|-------------------|
| 6 | .....CD TARTALOM  |
| 7 | .....RALLY TROPHY |
| 8 | .....HÍREK        |

## BEMUTATÓ

|    |  |
|----|--|
| 14 | .....PÉNZ BESZÉL                       |
| 15 | .....GAMES CONVENTION                  |
| 16 | .....MADE IN HÉMETORSZÁR               |
| 20 | .....TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES |
| 23 | .....GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE     |
| 24 | .....EVERQUEST II                      |
| 26 | .....JOINT OPERATIONS                  |
| 28 | .....DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA  |
| 30 | .....DESERT RATS VS AFRICA KORPS       |
| 31 | .....FÉRFIAK MÁSODSZOR                 |

## ISMERTETŐ

|    |   |
|----|---|
| 34 | .....FREEDOM FIGHTERS                         |
| 35 | .....JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY                |
| 42 | .....REPUBLIC THE REVOLUTION                  |
| 44 | .....COLD ZERO: THE LAST STAND                |
| 46 | .....HEAVEN AND HELL                          |
| 48 | .....BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII |
| 52 | .....TRON 2.0                                 |
| 56 | .....UFO: AFTERMATH                           |
| 58 | .....MOHAA: BREAKTHROUGH                      |
| 60 | .....TONY HAWK'S PRO SKATER 4                 |
| 62 | .....NORTHLAND                                |
| 64 | .....PRO BEACH SOCCER                         |
| 65 | .....EVERQUEST: LOST DUNGEONS OF NORRATH      |
| 66 | .....GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL       |
| 67 | .....CHEAT                                    |
| 68 | .....RUNAWAY A ROAD ADVENTURE                 |
| 74 | .....LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER        |
| 80 | .....JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG                      |
| 82 | .....QUAKECON 2003                            |
| 84 | .....MENTŐV                                   |
| 86 | .....MULTI SHOT                               |
| 88 | .....RETROGAMER                               |
| 89 | .....SHAREWARE JÁTÉKOK                        |

## HARDVER

|     |   |
|-----|---|
| 90  | .....HASZNOS PROGRAMOK                              |
| 91  | .....HARDVER HÍREK                                  |
| 94  | .....SAMSUNG C100 / NOKIA 3300 / SONY ERICSSON T610 |
| 96  | .....PIXEL SÖDÖR                                    |
| 97  | .....AMIK NÉLKÜL LEHET ÉLNI, DE VELŐK MINÉK?        |
| 98  | .....ALBATRON FX 5900 TURBO                         |
| 100 | .....A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN                          |
| 102 | .....SERIAL ATA I.RÉSZ                              |
| 104 | .....PRO FUTURO                                     |
| 105 | .....TERRATEC RAZOR BOOMSLANG EGÉR                  |
| 107 | .....FREEMOM BEATMAN III                            |
| 109 | .....JAZZ HÁZIMOZI SZETT                            |
| 110 | .....RETRO KUCHÓ                                    |
| 112 | .....LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN         |
| 114 | .....VIA KT600 KONTRA NFORCE2 ULTRA                 |
| 116 | .....GRAB ROVAT                                     |
| 118 | .....HARDVER FÓRUM                                  |
| 120 | .....HARDWAREOC VÍZHÖTÉS                            |

## HÜLVILÁG

|     |                                       |
|-----|---------------------------------------|
| 121 | .....SMS-FAL                          |
| 122 | .....LEVÉRY                           |
| 124 | .....HÜLVILÁG - FILM É PROGRAMJÁNLÓ   |
| 126 | .....HÜLVILÁG - KÖNYV - GÁSZTANÓMÓRIA |
| 127 | .....HÜLVILÁG - ZENE                  |
| 128 | .....HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL       |
| 130 | .....CD BORÍTÓ                        |

# INTRO

Vérszegény kezdés után óriási iramban kezdtek el megjelenni a jobbnál jobb játékok szeptember közepén. A leadási hét végén esetek be az EA béta tesztjei (Freedom Fighters, Secret Weapons, Breakthrough), így nem unatkoztunk az utolsó napokban sem. A szerkesztőség Star Wars-rajongó tagjainak külön öröm volt a Jedi Knight sorozat harmadik részének megjelenése: másfél év után jó volt újra kezünkbe venni a fénykardot. Hatalmas meglepetést okozott az új Jupiter motorral felvértezett Tron 2.0, az amúgy igen szigorú pontozásáról hírhedt tesztelőinktől egészen magas értékelést kapott. Csalódtunk viszont a várva várt Republicban, az előzetes hírvérés méretéből arra következtettünk, hogy itt valami korszakalkotó játék van készülőben, de aztán hamar kiderült, hogy a brilliáns ötlet gyenge kivitelezéssel párosult. Hardvertéren is meglehetősen nagy volt a nyüzsgés ebben a hónapban, az Albatron GeForce FX 5900-as kártyája viszontagságos út után landolt a hardverszerkesztő asztalán. Amint látjátok, ismét kérdőív került a Gamer Magazin mellé, ez úton szeretnénk megkérni benneteket, hogy töltsétek ki, és küldjétek vissza a szerkesztőség címére (a visszaküldés ingyenes). Nyílt titok, hogy főként az érdekel minket, mennyire elterjedtek a DVD ROM-ok a Gamer-olvasók gépeiben. Beindult az előfizetői akciónk is, szeptember végén már meg is tartjuk első sorsolásunkat, ahol 10 szerencsés előfizető DVD-olvasót és Haegemonia játékot nyer.

Kellemes szórakozást kíván a **GAMER TEAM**

192 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > T

**GAMER**  
10 AGYAG GAMES

TERMINATOR 3: JOINT OPERATIONS  
DESERT RATS VS. AFRICA KORPS

UFO: AFTERMATH  
INTERVU

FREEDOM FIGHTERS  
MOHAA: BREAKTHROUGH  
JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

ALBATRON GEFORCE 5900 FX TURBO  
VIA KT600 KONTRA NFORCE2 ULTRA

RUNAWAY VÉGIGJÁTSZÁS  
LIONHEART VÉGIGJÁTSZÁS

192 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > T



# A HÓNAP JÁTÉKA



# TRON 2.0

Tron. A film, mely után jó ideig nem tudtunk egyszerű számítógépként gondolni egyszerű számítógépeinkre. Az ellenőrzőszóftver által sanyargatott programok lelki világába bepillantást engedő alkotás bármennyi szélsőségesen fiktív jegyet is hordozott magán, mégis elgondolkasztotta az alkotókat a virtuális világ mikéntjéről, a komputer, az AI jövőjéről. A '80-as években legalább annyira hatott újszerűnek, és legalább olyan különleges témát feszegetett, mint jelenünk Mátrixa. Talán túl korai, talán túl elvont volt, túl messzire rugaszkodott a tömegek számára még emészthető környezettől, és ezért nem vált igazi kasszasikerrel, sőt, anyagilag elrettentőt bukott. Kétségtelenül, még ma is nyugodtan nevezhetjük minden idők legkülönlegesebb látványvilágával rendelkező filmjének. Mint minden értéket elutasított alkotás, a Tron is rátaált a maga befogadó közögre, leginkább a már akkor is számítástechnikával foglalkozók körében. Azok közt, akik tapasztalataik révén ('82-ben még azért sehol sem hemzsegetek a komputer, akinek viszont birtokába jutott, az értett hozzá) fel tudták fedezni a Tronban rejlő zsenialitást, és akik az évek során megérdemelt kultusz építettek köré. Ha esetleg ki maradt az életedből, akkor mielőtt beleavagnál a játékba, sürgősen szaladj el érte a tékába – bár a kiszolgálók elsőre valószínűleg valamilyen „trónt” akarnak adni, kitaró magyarázás után garantáltan egészen egyedi élmény lesz a jutalmad.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)  
Főszerkesztő-helyettes: Révhegyi Beatrix (lily@ipma.hu)  
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)  
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)  
Tördelészerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)  
Korrekció: Kovács Barnabás (kon@ipma.hu)  
Szerkesztési asszisztens: Balassa Tímea (tim@ipma.hu)  
Grafikai koncepció és layout: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179  
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu  
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.


A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője  
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.  
Ügyvezető igazgató: Ali Mohd. • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter  
Titkárság: Horváth Mónika  
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.  
Czifrány: Zsolt, Czifrány Róza, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/Fax: (36-1) 350-8001

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjesztés a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénysárságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév  által auditált havi átlagos adatok:  
Összesen terjesztett: 18 010  
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:  
Kerbolt Pál, Mura Eszter  
Telefon: (36-1) 349-4768  
E-mail: terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelői évében a kiadónál:  
IPMA-Service Kft. Budapest.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:  
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)  
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásokról és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HÍRLAP, Budapest-1900), átutalással a HÍRLAP 11991102-0210799 pénzügyi jelölésszáma, ezenkívül Budapest és Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:  
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),  
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),  
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közötti cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adattrendzerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelölt cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használhatók fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:  
Bird bird@ipma.hu Neure neure@agna.hu  
SzB szb@mozinet.hu Oldman oldman1@axelero.hu  
Brazil brazil@ipma.hu Ppéter ppetter@cdgab.hu  
Phoenix phoenix@erg.hu Lazi lazi@freemail.hu  
Hunor hunor@ipma.hu Lord Lucas l@lordlucas@maffia.hu  
Dauby dauby@digitalreality.hu Pellus pellus@digitalreality.hu  
Boyi boy@ipma.hu B-Chrome bchrome@ipma.hu SE se@ipma.hu  
Yvor yvor@hardwarec.hu Nagy Zoltán nazy@ipma.hu  
Flatline flatline@flatline.hu Foe ikavesan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!



# CD TARTALOM

## Sziasztok!

Először is szeretnék mindenkitől elnézést kérni... Hogy miért, talán azért, mert ebben a hónapban annyi, de annyi demó jelent meg, hogy valószínűleg nem tudtam mindenki kedvére valót összeválogatni. Biztos lesz olyan, aki a Jedi Academyt, olyan, aki az Etherlords 2-t fogja hiányolni, és olyan valaki is biztos lesz, aki a Homeworld 2-t, esetleg a Silent Storm előzetesét fogja hiányolni (hogy az egyéb nyálánságokat már ne is említsem). De elég a kesergésből, nézzük a pozitív oldalát a dolognak, különben is, kell a következő hónapra is valami. Abból a négy demóból is igen nehéz volt kiválasztani a két különösen ajánlottat (a befutók sorrendje a cikk megírása alatt is többször változott). Érdemes több pillantást is vetni rájuk.

A CD-ken található rovatok is szaporodtak, elindult a programozási rovatunk, és régről visszatérőt is üdvözülhetünk a Morrowind rovat képeiben. Nem is emelnék ki senkit sem a szerzők közül, hiszen mindannyian egészen kiváló munkát végeztek. A turkálóban elhelyezett felhasználói programok összetétele is változott egy keveset (szívesen venném, ha jeleznék, hogy mely programokat látnátok ott viszont, és melyeket nem).

Külön felhívnam a figyelemeteket a teljes játékunkhoz mellékelte majd' két kutat új gépkocsira, válogassatok közülük kedvetek szerint.

■ LAWMAN

## CALL OF DUTY

Nem gondoltam volna, hogy a Medal of Honor partaszálós jelenete után tudnak még újat mutatni nekem ebben a témában. Az Infinity Ward (kéttucat ex-2015-ös arc) azonban előrukkolt a Call of Duty demójával, mely alapjaiban változtatta meg az FPS-ekről alkotott véleményemet. Az unalomig ismert klisék helyett ropogós, friss ötletekkel pakolták tele a játékokat. A magányos hőst felváltotta a csapatjáték, társaink zárótüzbe nélkül itt bizony kevés esélyünk van a túlélésre. A mesterséges intelligencia is pazar, bajtársaink fedezékéről fedezékre nyomulnak előre, eszükben sincs ész nélkül belerohanni az ellenséges tűzbe. Csak jót mondhatsz el az ellenfelekről is: hibába dobunk kézigrántót az épületbe, az ott lévő német bakák bizony kirohannak a szobából (az már más kérdés, hogy odakinn az amerikai gépfegyverek várják őket). Jó ötletnek tartom azt is, hogy csak korlátozott számban vihetünk magunkkal fegyvereket (úgy, mint a Halóban). Ezt mindenkinek látnia kell!!!



## NHL 2004

Újra előtt a nagy ütközések, palánkra lökések, az elegáns elhúzások, a briliáns védések ideje. Ismét új csapatot vezethetünk a Stanley kupáért, vagy akár visszavághatunk a tavalyi vereségért, mindez csak rajtuk múlik, az EA Sports minden tőle telhetőt megtett, hogy mi a lehető legjobban szórakozhassunk. Idén másodikként az egyik legsikeresebb sorozatukat, az NHL legújabb részét adták ki, mely ismét rengeteg újítást, és ha lehet, még élethűbb mecseket ígér, mint eddig bármikor. A demóban a tavalyi év kupadöntőjének két résztvevője (a Mighty Ducks of Anaheim és a New Jersey Devils) közül kell az egyiket győzelemre vezetnünk. Mi mást is mondatnánk... We love this GAME!



## ➤ TOVÁBBI JÁTEKDEMÓK: Commandos 3, World Racing

**ROVATOK:** COUNTER-STRIKE > HEROES OF MIGHT & MAGIC > MAGYARÍTÁSOK > MORROWIND > STRATÉGIA > TRAINZ > UNREAL TOURNAMENT 2003 > HÁLÓZATOK > PROGRAMOZÁS > FILM **JAVÍTÁSOK:** TRON 2.0 v1.1 > WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY v1.02 **PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN:** DIVX 5.1 PRO > MEDIA PLAYER 9 WINXP VERZIÓ > MEDIA PLAYER 9 WIN9X VERZIÓ > QUICKTIME 6.3 > RADTOOL v1.5v > VIRTUALDUB 1.5.4 > VOBSUB v2.23 FELIRATOZÓ > XVID > BIT DEFENDER FREE EDITION > NORTON ANTHIVIRUS PRISÍTSÉS (2003/09/12) > CDRWIN 3.9e > CLONECD 4.2.0.2 > NERO BURNING ROM v6.00.15 > DIRECTX 9.0b > NVIDIA DETONATOR DRIVER 45.23 (/WIN9X/ME/XP/2K) > FAR MANAGER 1.70b5 > GYULA'S WINDOWS NAVIGATOR 1.28A > TOTAL COMMANDER 5.51 > DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS 5.3 > FLASHGET 1.40 > GETRIGHT 5.0.2 > ICQ LITE #1253 > ICQ PRO 2003 #3800 > INTERNET DOWNLOAD MANAGER 3.16 > MIRC 6.03 > NO FRILLS TIMER 2.1 > SURFSAVER v2.3 > CAPTURE EXPRESS 1.3 > HYPERSNAP-DX 5.20.00 (MAGYAR) > SNAKIT 6.3 > ACCDSEE 5.0.1 > IRIFANVIEW 3.85 > CDEX 1.51 > WINAMP 2.91 > WINAMP 3 > AUTOMATE 5.0.4 > CACHEMAN 5.5.0.30 > POWERSTRIP 3.45 > REGCLEANER 4.3.0.780 > WINACE 2.5 > WINRAR 3.20 (MAGYAR) > WINZIP 9.0 BETA **HÁTTÉRKÉPEK:** BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII > COLD ZERO > JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY > MADDEN NFL 2004 > MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH > PRO BEACH SOCCER > REPUBLIC: THE REVOLUTION > TONY HAWK'S PRO SKATER 4 > TRON 2.0



# RALLY TROPHY



Fejlesztő: BugBear Entertainment ▶ Kiadó: JoWood ▶ Web: [www.rallytrophy.com](http://www.rallytrophy.com)

**A finn fejlesztőgárda szó szerint a semmiből bukkant elő a 2000. év folyamán, és okozta számos rally-rangjog legpozitívabb meglepetését játékok megjelenésével a rá következő év szeptemberében. Az 1960-as és 1970-es évek legmarkánsabb autót felvonultató alkotást egészen egyedi hangulat lengte körbe, ahogy a ma már matuzsálemeknek számító, a korra azonban meghatározó autókalk vertük a port a gyorsasági szakaszokon.**

Valószínűsíthető, hogy a készítőket tudatában voltak annak, hogy ez a játék a szimulátorrangok Mekkája lesz, ezért a kőkemény fizikai modell korát meghaladó, ultramodern 3D-s motorral ruházták fel – hiszen ezen a téren is a maximumra törekedtek. A ma is csodálatosan részletes és szép grafikát használták aztán többek között a törések élethű bemutatására is (betörő szélvédő, gyűrődött karosszéria, meghajló felfüggesztések stb.), de a különböző országok világait is sikerült teljesen eltérőre megalkotniuk. A fejlesztők szintén jól érezték meg, hogy ebben a játékban nincs szükség „elvetemlően” hosszú szakaszokra, megelégedtek a 3-6 perces (amolyan colinos) hosszúságúakkal.



A Rally Trophy összesen 42 gyorsasági szakaszt foglal magába (bele számolva a Játéktermi Mód körpályáit is), melyek 5 országot ölelnek át. Barangolásunk során elsőként Oroszország murvás-földes útjain hajtunk át, de később érintjük majd Kenya földútjait, Finnország aszfaltját, Svédország havas tájait és Svájc elbűvölően szép hegyvidékeit is. Sikeres szereplésünkhöz összesen 22 autót állíthatunk csatasorba: ez mondjuk egy kicsit kozmetikázás, mert valójában 11 autómobil szerepel a játékban, ám mindegyik rendelkezik egy hagyományos és egy „gyári” változattal.

Az első bekezdésben már utaltam arra, hogy a játék szívét a fizikai modell adta, amelyben a BugBear-team nem ismert megalkuvást. Ebből következik aztán, hogy a RT billentyűzetről szinte játszhatatlan, elég egyetlen tévoya mozdulat, és járgányunk kisodródva hagyja el a pályát. Ilyenkor rosszabbik esetben fának ütközünk vagy gödörbe esünk, a sérült autóval pedig minden esélyünk elszáll egy jó eredmény produkálására. Jobbik esetben csak megpördülünk, ám Nehéz fokozaton már ez is elég ahhoz, hogy elveszítsük a Bajnokságot – kész szerencse, hogy a szakaszt előiról lehet kezdeni. Az ilyen és ehhez hasonló hibákból eredő felesleges idegrohamokat jobb inkább elkerülni, ezért javaslok egy alap ForceFeedback-es kormány beszerzését: ez az a játék, amely PC-n a legjobb vezetési élményt képes szimulálni (a néhány GAMER-számmal ezzelőt bemutatott „GTRacing2002-MOD”-dal egyetemben). A fizikai mo-



dell szépségeit teljesen csak napok múltán fogjuk élvezni, ezért kezdjük el ezeket már most észrevenni. Nemcsak elképesztő különbségek vannak elsőkeres (pl. Saab 96 V4) és hátsókeres autók (pl. Volvo 122 Amazon) útfekvése között, de féktávokon és kigyorsításokkor is új trükköket tanulhatunk meg. Az egyik ilyen technika a kanyarokban használt ún. „fardobálás”, melyet északi szomszédaink előszeretettel használnak elsőkeres járműveikkel. A másik pedig a hátsókeres autókra oly jellemző „erőcsúsztatás” (közismertebb nevén bródszajdolás). Mindkét stílussem rendkívül sok gyakorlást igényel, de jelentős mértékben javítja az időeredményeket.

A zenei anyag a kor szelleméhez hű, tökéletes összhangot teremt a játékkal, nekem leginkább a Főmenüben hallható téma nyerte el a tetszésemet. A hanghatások szintén kiválóak, hiszen nemcsak a járművek motorhangja nagyszerű, de a különböző zajok-zörejek (felvert kavics becsapódása, vízfolyáson átcaplatás, villamlás, nézők üdvözlőgála, madarak csicseregése, aszfaltton csikorgó gumik, jégkása csúszogó hangja stb.) is tökéletesen élethűekre sikerültek.

A finn csapat mindössze egyetlen javítást adott ki a játékhoz, de az 1.01-es csomag sok hasznos funkciót tartalmaz. Telepítésével - többek között - végre el lehet menteni a visszajátszásokat, tovább csiszoltak a fizikai modellen, és a játék erőforrás-igényét is sikerült csökkenteniük.

A GAMER mellékleteként található Rally Trophy tartalmazza a játék teljesen magyar nyelvű változatát is. Ahhoz, hogy ez telepíthető, a PC-nk nyelvét az el kell állítani magyarra! Szerintem mindenképpen érdemes kipróbálni a magyar változatot, már csak Stohl András navigátor ténykedése miatt is.

Nem túlzás azt állítanom, hogy ez a játék minden idők legjobb rally-szimulátora, igazi mestermű. De az is igaz, hogy a Rally Trophy egyáltalán nem könnyű játék, azonban igazgony és unikum a maga nemében. A BugBear szimulátora képes az embert hosszú napokig lekötöni és oktatva szórakoztatni, a befektetett „munka” pedig idővel maximálisan kamatozni fog. ■ **Davey**

## ▶ FIGYELNI!

A játék elindításához szükség lesz egy kódra: **345A-98C6-29d5-9e26**. Abban az esetben, ha szeretnéd kipróbálni tehetséged az interneten is, akkor szükséglet lesz egy egyedi kódra. Ebben az esetben nincs más dolgod, mint levélni ennek az oldalnak az egyik sarkát, az elküldeni a szerkesztőnébe (cím az impresszumban), a postafordultával máris kapod az egyéni azonosítót.





## USA

1. MS Flight Simulator 2004
2. Tron 2.0
3. The Sims: Superstar
4. The Sims Deluxe
5. WarCraft III: Frozen Throne
6. Zoo Tycoon: Complete Collection
7. Madden NFL 2004
8. Diablo II
9. Star Wars Galaxies: Empire Divided
10. The Sims: Unleashed

## ANGLIA

1. The Sims: Superstar
2. The Sims
3. Championship Manager 4
4. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
5. Republic: The Revolution
6. The Sims: Unleashed
7. GTA Vice City
8. Medieval: Total War
9. MS Flight Simulator 2004
10. Command and Conquer: Generals

## NEMETORSZÁG

1. SW Jedi Knight: Jedi Academy
2. SW Knights of the Old Republic
3. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
4. Gothic II
5. You don't know Jack 4
6. Command and Conquer: Generals
7. NHL 2004
8. MS Flight Simulator 2004
9. Pirates of the Caribbean
10. Half-Life

## AMAZON.COM RENDELÉS

1. MS Flight Simulator 2004
2. Homeworld 2
3. Half-Life 2
4. WarCraft III: The Frozen Throne
5. WarCraft III: Reign of Chaos
6. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
7. Halo
8. The Sims Deluxe
9. Madden 2004
10. Rise of Nations

## FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. SW Jedi Knight: Jedi Academy
2. MoHAA Breakthrough MP
3. Homeworld 2
4. Call of Duty
5. Chrome
6. Starsky & Hutch
7. Tron 2.0
8. Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
9. Commandos 3: Destination Berlin
10. NHL 2004

# A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Eltelt ismét egy hónap, túl vagyunk a két nagy európai kiállításon, és úgy gondolom, nincs győztes, vagy ha mégis eredményt kellene hirdetni, akkor mi, játékosok vagyunk azok. Egyik szemem sír, a másik nevet... Kár, hogy a májusi E3-hoz képest nem sok újat tudunk meg. Nem volt semmi eget rengető bejelentés, "csak" frissebb verziókat láthattunk, és a GC-re beharangozott Half-Life 2 videó megegyezett az amerikaival, ez ugyanakkor az európai premierje volt. Hurrá, végre bizonyossá vált, hogy van hova mennünk az újdonságokkal játszani, a lipcsei show megfigyeshető a közép-európai régió játékosainak is. Lássuk hát az e havi, főként a kiállításokról származó híreket, lesz miből szemezgetni. ■ **Lur**

## CONAN: THE DARK AXE

**Fejlesztő:** Cauldron

**Kiadó:** TDK Mediactive

**Megjelenés:** 2003. november 28.

**Honlap:** [www.conangame.com](http://www.conangame.com)



„Ami nem öl meg, az erősít” - ez a jól ismert idézet szolgálja a Conan, a barbár történetét feldolgozó játék mottójául is. Ennyi bizonyára már kitalálható: a Cauldron 3D-s akciójátékot fejleszt, mely lévén, hogy a régi időkét idézi, az akció mellett RPG és kalandelemekből is előszeretettel szemezget.

A program elsősorban grafikájával hívja fel magára a figyelmet: tagadhatatlan, hogy a főhős erőteljesen emlékeztet egy Schwarzenegger-féle izomkolosszusra (vajon miért? :-)), de ez így legalább még könnyebbé teszi számunkra, hogy beleéljük magunkat a program kínálta fantasy-világba. A játék számára fejlesztett engine számtalan olyan nyaláncságot kínál, melyek egy jobb videokártyával igen kellemes látványt nyújtanak. Ezek közé tartozik például valós idejű megvilágítás és árnyékolás. Ugyancsak a motor teszi lehetővé, hogy a környezetünk egészen más módon, a belső és a külső terekben, a bejárt terület

pedig felettebb változatos legyen: a hőlepte környéktől a sivatagon át egészen a vulkánok fenyegető közelségéig számtalan helyre elbarangolhatunk.

A Conan RPG-s vonalát az adja, hogy a játék a sok ölés mellett a csapdák kikerülése és a feladványok megfejtése miatt némi gondolkodásra is sarkall - hősünk pedig korábbi tetteinek függvényében tapasztalatokat szerez, melyek fejlesztik jellemét. Akit ez zavarna, annak ajánlott az ún. „Arena Mode”, melyben viszont kizárólag az ellenség legyőzése lesz a feladatunk akár Conant, akár egy másik, külön a játék számára alkotott karaktert irányítjuk. Ellenfeleink változatosságára sem lehet panasz, hiszen az állatoktól az emberekre keresztül egészen az élőhalottakig sokféle szerzet kereshetünk utunkat.

Elsősorban a film rajongói számára lehet öröm, hogy Basil Poledouris jól ismert dallamai némiképp átdolgozva ugyan, de bekerülnek a játékba is, melynek megjelenése november végére várható.

## HONLAPAJÁNLÓ

### ÚJ

**The Movies** - [www.themoviesgame.com](http://www.themoviesgame.com) [stratégia]

**Ultima X: Odyssey** - [uxo.ea.com](http://uxo.ea.com) [MMORPG]

**Legacy of Kain: Defiance** - [www.legacyofkain.com](http://www.legacyofkain.com) [akció]

**VEGAS: Make it Big** - [www.vegasmakelbig.com](http://www.vegasmakelbig.com) [stratégia]

**Broken Sword 3** - [www.brokenswordgame.com](http://www.brokenswordgame.com) [kaland]

**Hidden & Dangerous 2** - [www.hidden-and-dangerous.com](http://www.hidden-and-dangerous.com) [akció]

### MEGÚJULT

**Black9** - [www.black-9.com](http://www.black-9.com) [akció]

**Legends of Terris** - [www.legendsofterris.com](http://www.legendsofterris.com) [MMORPG]





## ECTS - DÍJAK

### AZ ECTS LEGJOBBJAI

Legjobb PC-s játék: Far Cry, Ubisoft



Legjobb Konzol Játék: XIII, Ubisoft



Legjobb Online Játék: EverQuest II, Ubisoft



Fődíj: XIII, Ubisoft



### AZ ÉV JÁTÉKAI - ECTS

Anglia - Pro Evolution Soccer 2, Konami

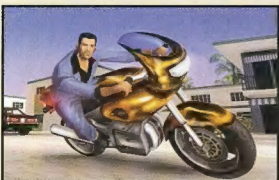
Franciaország - Battlefield 1942, Electronic Arts

Németország - Splinter Cell, Ubisoft

Olaszország - Mafia, Gathering



Spanyolország - GTA: Vice City, Rockstar Games  
Skandinávia - Battlefield 1942, Electronic Arts



## DRAKE

Fejlesztő: Idol FX

Kiadó: Vivendi

Honlap: [www.drakegame.com](http://www.drakegame.com)

A májusi E3 óta nem igazán került szóba az Idol FX képregény stílusban készülő akciójátéka, a Drake, pedig hamarosan (Európában már október végén) megjelenik. A képek alapján láthatjátok, a játék valóban olyan, mint egy képregény, ráadásul a hongkongi stílusnak megfelelően a történet is keleties; Neo Macauban Drake triádját, a 99 Dragons klánt legyilkolják, és ellopják az általuk őrzött ősi ereklyét is. A te feladatod lesz bosszút állni, és visszaszerezni a kincset.

A programban több mint harmincféle ellenség bukkan majd fel, lesz itt a kínai biciklis bérnyilkostól kezdve a jetpackkel felszerelt cyborgon át az oni-stílusú démonig minden, természetesen főelleniségekkel megtűzdelve. Érdekes, friss és más. Figyeljete rá!



## ULTIMA X: ODYSSEY

Fejlesztő: Origin Systems

Kiadó: Electronic Arts

Honlap: [www.uxo.ea.com](http://www.uxo.ea.com)



MMO Ultima játékot jelentett be az Origin Systems. A tizedik Ultima az újgenerációs online szerepjátékok képviselője lesz, és a legújabb Unreal motor dübörög majd alatta. Ez lesz az első MMORPG, melyben a játékosok erős szövetségeken alapuló közösségeket hozhatnak létre, és saját területeket szerezhetnek az UXO földjein. A program kalandrendszere (OAS - Odyssey Adventure System) lehetővé teszi majd, hogy a játékosok privát zónákat derítsenek fel, ahol nem zavarja meg őket semmilyen váratlan „vendég”. Igaz, ennek a valósághoz nem sok köze van, de manapság egyre nagyobb divat. Az Ultima Online játékosok persze megnyugodhatnak, az UXO nem az immáron hatéves online helyére érkezik, hanem mellé, színesítve az egyre bővülő MMORPG-kínálatot.





# RÖVIDEN...

- Megvan a Shadow Vault kiadója, a Mayhem Studios RPG-RTS-ét a Strategy First adja majd ki, várhatóan 2004 elején.



- 2003. augusztus 27-ére a Star Wars Galaxies regisztrált felhasználóinak a száma átlépte a 275 ezret. A LucasArts június 26-án megjelent MMORPG-je 3 év fejlesztés után jelent meg, és bizony van még mit finomítani rajta, de úgy tűnik, a játéktábor megszavazta nekik a bizalmat.



- Új rekordot állítottak fel az EverQuest-játékosok, akik az új kiadású (Lost Dungeons of Norrath) megjelenésének napján 110 ezren kalandoztak egyszerre Norrath-ban.



- Nem egyezik majd meg az Xbox-verzióval a PC-s Full Spectrum Warrior, nyilatkozta Wil Stahl, a Pandemic Studios elnöke vezetője. A program mindkét platformra előreláthatóan 2004 januárjában jelenik meg.

- 2004 tavaszára tolták a Syberia II megjelenését. A Microids állítása szerint még csiszolni szeretnék a programot.



## LAW AND ORDER II: DOUBLE OR NOTHING

**Fejlesztő:** Legacy Interactive

**Kiadó:** Vivendi Universal Games

**Honlap:** [www.lawandordergame.com](http://www.lawandordergame.com)



Southerlyn neve, akiknek ezúttal is egyrészt az utcán, másrészt a szakértői laborban kell bizonyítaniuk, hogy érdemesek az adófizetőktől kapott fizetésükre. Akárcsak a játék első részében, ezúttal is lehetőségünk lesz karaktereink képzettségét fejleszteni, minek következtében vagy a bizonyítékokat fogják élesebb szemmel észrevenni, vagy a szemtanúkból szednek ki részletesebb információkat, vagy a rosszfiúk végső elkapásában fognak jeleskedni. A Law & Order második részéből már kimaradt a sokak által kifogásolt időlimit, így immár nem kell az órát lesnünk minduntalan a büntények felgöngyölítése során.

## CONSPIRACIES

**Fejlesztő:** Anima Interactive

**Kiadó:** Got Game

**Honlap:** [www.gotgameentertainment.com/conspiracies/](http://www.gotgameentertainment.com/conspiracies/)



Nick Delios a főszereplője az Anima Interactive műhelyében készülő akció-kalandjátéknak, a Conspiraciesnek. Nick barátunk, akit ha hiszi az olvasó, ha nem, a játékosnak kell megszemélyesítenie, polgári foglalkozását tekintve orvosi szoftvereket fejlesztő mérnök, de most sokkal komolyabb feladat vár rá. Találkozik ugyanis egy régi barátjával, aki az idők során a rendőri pályát választotta, és gyilkossági ügyben kéri régi cimborája segítségét.

A nyomozás során folyamatosan fogunk eljutni a büntény megoldásához, de közben nem lesz hiány izgalmainkban sem, melyeket ezúttal első személyű nézetből érezhetünk. A program különlegessége, hogy a dobozban egyaránt találkozhatunk majd CD-s, valamint DVD-s változattal is. Hogy mi lesz a különbség a két verzió között, azt egyelőre még homály fedi.

## BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

**Fejlesztő:** Pineapple Interactive

**Kiadó:** ?

**Honlap:** [www.pineapple-interactive.com](http://www.pineapple-interactive.com)

Szokatlan játékot jelentett be a brit Pineapple Interactive, ugyanis a Bloody Watersben ragadozó cápák lehetünk. Egy genetikailag módosított, óriási fehér cápa bőrébe bújva kell először is megmenekülnünk fogva tartóink medencéjéből, majd kitalálnunk azt, hogyan is állhatnánk bosszút a tudóson, aki ezt tette velünk. Kalandjaink során találkozunk majd egy embercsoporttal, akik vallásuk miatt (cápakultusz) segítenek miniket.

A program különleges motorjának köszönhetően a végtelen óceánban úszkálva egyetlen pillanattal sem kell majd a „Loading” képernyőt bámulnunk.





**Fejlesztő:** Haemimont

**Kiadó:** ?

**Honlap** : [www.haemimontgames.com](http://www.haemimontgames.com)



Tavaly augusztusban látott napvilágot az addig meglehetősen ismeretlen bolgár fejlesztőcsapat, a Haemimont történelmi-stratégiai játéka, a Celtic Kings: Rage of War, mely a rómaiak és a gallok háborúskodásait helyezte görcső alá. Hogy a történelem rajongói ne unatkozzanak, a Haemimont műhelyében gőzerővel készül a játék második része, a Celtic Kings: The Punic Wars, mely ezúttal a rómaiak és a Karthágóiak között vívott három pun háború eseményeit eleveníti fel. A programban négy náción, a rómaiak, a gallok, az ibériaiaknak elkeresztelt népek és természetesen a karthágóiak irányítása mellett dönthetünk. A programban olyan új egységekkel találkozhatunk, mint a núbiai lovas katonák, a líbiai gyalogság, a parittások, illetve a katapultok, és természetesen nem maradhattak ki a harci elefántok sem.

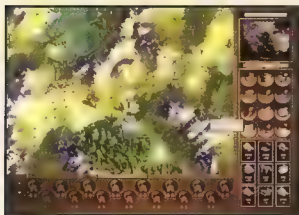
Ha már az ormányosoknál tartunk, az egyjátékos küldetés-sorozatok közt természetesen találkozhatunk Hannibál Alpokon átkelő expedíciójával, vagy Scipio ellencsapásával is, mely a zámai diadallal zárult. A száznál is több új hangeffektust és temérdek új terepfaját tartalmazó stratégiai játéknak egyelőre sem a kiadója, sem a megjelenési dátuma nem ismeretes.

**Fejlesztő:** Slitherine Software

**Kiadó:** ?

**Megjelenés:** 2004. első negyedév

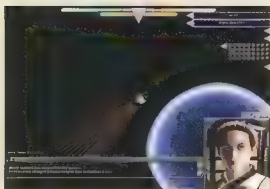
**Honlap** : [www.slitherine.co.uk](http://www.slitherine.co.uk)



A spártai városállam virágzásáról már az általános iskolában tanulhattunk: az itt élő emberek életét már gyerekkorukban a katonáskodás töltötte ki, ami aztán végigkísérte őket egészen a halálukig. Noha Spárta ereje megkérdőjelezhetetlen, az egyre nagyobb területen elterpeszkedő Görög Birodalomban egy idő után megkopott a katonáállam fénye – a mi feladatunk pedig az lesz, hogy megváltoztatva a történelem alakulását ezt minél későbbre elodázzuk.

A Legion és a Charots of Wart is fejlesztő Slitherine az ECTS-en mutatja be körökre osztott stratégiai játékat, mely a 2000 évvel ezelőtti világba kalauzolja el a játékost. A valódi izgalmakat persze a 3D-s csaták nyújtják majd, de az alkotók gondoltak a kisebb teherbírású hardware-ek tulajdonosaira is: ezen a részen átkapcsolhatunk 2D-re. A csaták nem csak szárazföldön, hanem vízen is zajlanak majd, de a hajók arra is segítségünkre lesznek, hogy bejárhassuk a környező szigeteket. Emellett persze a különféle taktikai elemek is legalább annyira fontos szerepet játszanak a hódításban, mint a nyers erő – ügyrimint kémkedés, diplomácia vagy kereskedelmi megállapodás. A játékban több mint száz nemzetet ismerhetünk meg, nem is beszélve a töménytelen mennyiségű görög és perzsá egységekről. Az egyedüli szépséghibája a dolognak, hogy a Spartan idén már biztosan nem kerül a boltokba, a jövő év első felében viszont minden bizonnyal találkozhatunk vele.

Különös módon alfa-teszteteket keresnek a StarPort: Galactic Empires honlapján. A vállalkozó kedvű sci-fi MMORPG-rajongók nézzék meg, hátha bejön nekik ez az egyszerű grafikájú játék. Link: [www.starportgame.com](http://www.starportgame.com)



Októbertől gyűjteményben vásárolhatjuk meg a Cossacks-sorozatot. A Cossacks Anthology tartalmazza majd mindhárom eddig megjelent programot (Cossacks: European Wars, Cossacks: Back to War, Cossacks: The Art of War).



Új Sims Deluxe-t jelentett meg az EA. A The Sims Double Deluxe már két kiegészítőt (Livin' It Up, House Party) is tartalmaz majd.

A World of Warcraft honlapján új fajokat (undead, gnome, troll) és új karakterosztályokat (rogue, paladin, priest) jelentettek be. Friss képekért kukkantsatok be a lemezmelékletünk galériájába.



Megkezdődött az Urú: Ages Beyond Myst nyilvános bétatesztje. A kicsit megváltoztatott koncepciójú program várhatóan 2003. november 7-én jelenik meg.

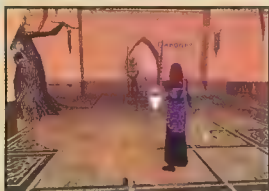




Az jelentése szerint egyre több nőt vonzanak a számítógépes játékok. A játékosoknak már 26%-a 18 év feletti nő, míg a 6 és 17 év közötti fiúk aránya csak 21%. Érdekeség az is, hogy a játékosok átlagéletkora 29 évre nőtt.

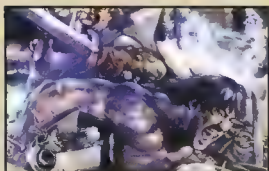


Megint az EverQuest szímlájára írtak egy halálesetet. Washington államban egy 36 éves nő annyira belefeledkezett a játékba, hogy 3 éves kislányát az autójában felejtette, és a kicsi meghalt... Állítólag nem ez volt az első eset, hogy a nő a kocsihoz hagyta a gyereket, hogy ő nyugodtan játszhasson, sőt a volt férj is részben az EverQuest-függőség miatt vált el tőle. Christina C. büntetése 10 év börtön és 10000 dollár volt.



A Russobit-M bejelentette, sikerült meg egyezniük a Horns&Hoofs fejlesztőcsapattal, ők adják majd ki 2005-ben megjelenő RPG-jüket, a Phase: Exodust. A stratégiai elemekben is bővelkedő program a közeljövőben, nyugat Szibériában játszódik majd. A 3D megjelenítésű sci-fi világba rendkívül összetett küldetési rendszert terveznek.

Az Enlight szerezte meg a Warlords Battlecry III kiadásának jogait, és azonnal be is jelentette, hogy az előző két rész készítői (Infinite Interactive) már neki is láttak a nagy feladatnak, hiszen a harmadik részben például a hősök számára teljesen új fejlődési rendszer lesz. A Warlords Battlecry III megjelenése 2004 őszén várható.



**Fejlesztő:** Crystal Dynamics

**Kiadó:** Eidos

**Honlap:** [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)



Az év vége felé ismét találkozhatunk Kainnal és Raziellel a Legacy of Kain című akciósorozat legújabb részében, a Legacy of Kain: Defiance-ben. Igen, jól tetszettek olvasni, mind a két, nem teljesen evilági „hős” feltűnik a sorozat soron következő epizódjában. A sorozat rajongói örömmel tapasztalhatják, hogy egyik kedvencük, Kain például sokkal erősebb, mint a korábbi részekben, így sokkal hatékonyabban tudja ellenfeleit félreállítani. Példának okáért lehetősége lesz egy jól időzített ütessel a botor mód útjába állókat a levegőbe repíteni, majd három-négy újabb támadást végrehajtani rajtuk, mielőtt földet érve egyáltalán lehetőséjük lenne a védekezésre. Másik új elem a grafikaiailag is alaposan megújult játék hősei számára a telekinézis képességének megjelenése, melyet felhasználva könnyebben fognak rejtett ajtókat megtalálni, illetve az őket távolról megnevelni próbáló ljáásokat is magukhoz vonzhatják vele. A Legacy of Kain: Defiance-t PlayStation 2-ről adaptálják, és reméljük, nem jut hasonló sorsra, mint a szintén nagyon várt Colin McRae Rally 3...

**Fejlesztő:** Verant Interactive

**Kiadó:** Ubisoft

**Megjelenés:** 2003. október 31.

**Honlap:** [www.planetside.com](http://www.planetside.com)



A PlanetSide az az FPS, mely csak és kizárólag a hálózati játékok tartja szem előtt. Az egyedül gond csak az, hogy még maguk az alkotók is elismerik: nagyra törő terveik részben kudarcot vallottak. A végső céljuk ugyanis olyan 3D-s akciójáték lett volna, mely évekig lekötö a játékos - ehhez képest a végeredmény azt mutatja, hogy nagyjából egy hónap után a begyakorolt taktikák ismétlődnek. Ne széplítsünk tehát: a program egy idő után egyszerűen unalmassá válik. Ezt a bakit igyekszik most kiküszöbölni a Verant az októberben megjelenő kiegészítővel, mely a Core Combat címet viseli.

A játék végső célja a bolygó feletti irányítás megszerzése, de az efféle játékok esetében a történet igazán másodlagos: a lényeg az összmunkán van, mely sikerre viheti a csapatunkat. Karakterünk minden csatában tapasztalatot szerez magának, és egy idő után, melyekben elsajátítja a több mint a 30 különleges tulajdonság valamelyikét egyike lehet mondjuk a mesterlovásznak, mérnöknek, orvosoknak, hackereknek, pilótáknak vagy sofőröknek.

A kiegészítő legfontosabb fejlesztése, hogy ezúttal föld alatti barlangrendszerek - szám szerint 6 darab - épülnek be a programba, melyeknek persze egyedi környezete lesz (pl. az egyikben labirintus, a másikon befagyott tavak lesznek stb.), de ezen kívül több apró változtatás is történt a játékmenetben.

A játékelményhez hozzájárulnak az új páncélok és fegyverek, valamint a jó néhány jármű (földi, légi és légoárnás egyaránt), ami talán végre-valahára tényleg biztosítja, hogy nem ununk rá egyhamar a PlanetSide-ra.



**Fejlesztő:** Cinemaware

**Kiadó:** Capcom

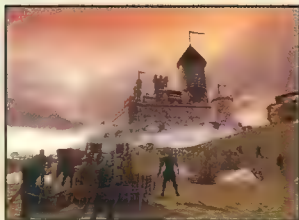
**Megjelenés:** 2003. november 14.

**Honlap:** [www.capcom.com/robinhood](http://www.capcom.com/robinhood)

A Robin Hood: Defender of the Crown már régi motoros, megjelenése viszont végre elérhető közelségbe került. A hamarosan az üzletek polcain debütáló játék természetesen a jól ismert történetet idézi fel: Oroszlánszív Richárd távollétében eluralodik a káosz, a gaz, szegényeket kizsákmányoló öccse, János herceg önkényes uralkodásával szemben pedig egyedül a Sherwoodi erdőben megbúvó Robin Hood és emberei vehetik fel a harcot. A program tulajdonképpen nem más, mint egy 1996-ban Amigára (I) megjelent játék újragondolása - ugyanazoktól a fejlesztőktől, csak természetesen a mai technikai követelményeknek megfelelően. Feladatunk nem lesz más, mint Robin irányításával megnehezíteni a katonák és János herceg dolgát, majd végleg felszabadítani az országot a nyomorúságból.

Az akciójelenetek között egy térkép szolgál átvetetésül, mely elsőre csupán Sherwoodot mutatja, de előrehaladva a cselekményben már egész Anglia láthatóvá válik. Ungancsak itt olvashatjuk el következő küldetésünk célját - feladatunk általában a „király” aranyának megszerzése (pl. karavánok feltartatása) és néphez való visszajuttatása lesz. Küzdelemünk során elsősorban szűrőeszközt használhatunk, így nem árt elszámoltatunk a kardforgatás rejteit, hiszen a megfelelő bilentyűk használatával könnyedén leküzdhetjük az ellent.

Az Európában november közepén debütáló játék Xboxon és PlayStation 2-ön is elérhető.



**Fejlesztő:** Action Forms

**Kiadó:** ?

**Honlap:** [www.vivisector.com](http://www.vivisector.com)

A Vivisector korántsem titkolt módon Dr. Moreau szigetének történetéből építkezik, illetve inkább folytatja azt. 1978-ban, egy lakatlannak vélt szigeten találjuk magunkat, ahol az egyedül tét az életben maradás. Ez mégsem olyan egyszerű, mint az elsőre tűnhet, hamarosan ugyanis feltűnnek a génekezelt (ezáltal emberfeletti erővel és intelligenciával bíró) állatok, akik mindent elkövetnek, hogy ne hagyassuk el a szigetet.

Az Action Forms már régóta fejleszt programját, melyről az első komolyabb hírek 2002 elején kezdtek el szülni, azóta azonban hosszú csend következett. Nem túl biztató jel, hogy a cégnek azóta sem sikerült kiadóra lelni, illetve a megjelenési dátum továbbra is kérdéses. Ezzel együtt az elmúlt közel két évben a Vivisector szépen fejlődött, és mára valóban ígéretes FPS-t sejtet.

Az ún. AtmosFear engine gondoskodik a grafikáról, mely az Action Forms saját fejlesztése, és segítségével bámulatosan nagy külső tereket láthatunk a képernyőn, nem is beszélve az időjárás tényezőkről (pl. eső) látványos megvalósításáról. Mivel a bejárató terület hatalmas, az eligazodást madártávlatú térkép is segíti.

Manapság nem szokatlan, de mindenképp említést érdemel a program RPG-s eleme: a játék során fejleszthetjük saját képességeinket, illetve tuningolhatjuk fegyvereinket. Az ügyességünkre pedig valóban szükség lesz, hiszen az ellenünk támadó lények (ModBeastek, illetve Humanimalok) nem nagyon vacakolnak, ha szembekerülünk velük... Reméljük, hamarosan rendeződnek a dolgok a Vivisector környékén, és hosszú keresgélés után a játék még az idén kiadóra talál!



**Fejlesztő:** SkyFallen Entertainment

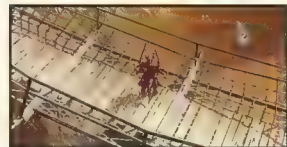
**Kiadó:** ?

**Megjelenés:** ?

**Honlap:** [www.thebloodymagic.com](http://www.thebloodymagic.com)

A halál utáni birodalomban (Absolute) elkövetett bűneiért Modót büntetésből visszaküldik a Földre, hogy újra a halandók életét élje. Modo ebben mi voltán fermegesedve azon igyekszik, hogy visszazserezze régi erejét, és elpusztítsa a Földet mindörökre... a mi feladatunk pedig, hogy megfékezzük (vagy segítsük) őt. Ennyi lesz vázlatosan a SkyFallen RPG-jének története, és rendhagyó módon ebben csak és kizárólag mágus (magician) karakterrel játszhatunk. Cserébe a mágia tucatnyi területéről választhatunk, tetszés szerinti irányba specializálódhatunk. A varázslatrendszer különlegessége, hogy lehetőség lesz a bűvigék kombinálására akár fegyverekkel is (így előállíthatunk tűzsebészű mérgező tört is).

A program várhatóan jövőre jelenik meg PC-re és később Xboxra.



**Fejlesztő:** Silicon Dreams

**Kiadó:** Acclaim

**Honlap:** [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com)

A Silicon Dreams szakít a jól bevált hagyományokkal: novemberben megjelenő focis programjával levonul a nagy pályáról, és azokat a grundokat célozza meg, ahol Orth, Puszkás vagy Varga tanultak meg úgy futballozni, hogy azóta is legendaként beszélnek róluk. Az Urban Freestyle Street Soccer helyszíne tehát az utca, ahol olyan márkázásokat vívhatunk, amelyeken nem kell tartanunk a bíró különféle, buta színes lapokba foglalt megtorlásától, és még attól sem kell visszariadnunk, hogy környező tárgyakat vagdaljuk az ellenfél játékosához. A többféle városi placon zajló meccsek közben időnként olyan hálózaggató lövéseket is az ellenfél kapujára küldhetünk, melyeket megereszve a másik csapat játékosai szó szerint hanyatt vágódva figyelik produkcióikat. Az irányítás nem egyszerű, rengeteg különleges mutatóvány és akrobatikus manőver csálható elő a játékosokból, de a sikerhez nem feltétlenül kell ezek mindegyikét igénybe vennünk, hanem maradhathatunk a jó öreg szerelek, cselekek, gólt lövők módszeresnél.



# PÉNZ BESZÉL



Legalább is, ami a cég emblémáját illeti. A 100 milliódik játék eladására időzített arculatváltást ugyanis a cég azzal indokolja, hogy az új színek és logo sokkal inkább kifejezi a játékosoknak azt a korban és ízlelésben széles táborát, akiknek játékaik szólnak, mint a régi, kicsit bohós, szírványos cégemléma.

A programok terén persze már eddig is erősen jelen volt a felnőtteknek szánt, "komoly" játékok vonala, elég csak a Splinter Cell különböző platformon megjelent verzióira gondolni, amelyek nem kevésbé járultak hozzá az utolsó pénzügyi év 453 millió eurós bevételéhez. Ezt a sort a immár a lila spirál logo alatt a XIII., a Beyond Good & Evil, a Prince of Persia The Sands of Time, a Tom Clancy's Rainbow Six 3 és Ghost Recon: Jungle Storm valamint az Ur: Ages Beyond MYST játékok folytatják, és az utóbbi fél évben megjelent játékok további szállítmányaiban is feltűnik rövidesen az új arculat.



A Blizzard vezetői maguk is tanácsadónak abban a kér-

désben, hogy beletartoznak-e azoknak a fejlesztő cégeknek körébe, amelyekből a Vivendi Universal megválni készül. Mike Morhaine, a Blizzard elnöke mindenesetre úgy nyilatkozott, hogy: "Nincs tudomásunk arról, hogy része lennénk az eladásra kerülő érdekeltségeknek." Ugyanakkor arra is rámutatott, hogy a 2002-es pénzügyi évben a játékok eladása közel 750 millió dolláros forgalmat jelentett a Vivendinek. Az idén pedig a Blizzard egyetlen kiadott játékaival, a Warcraft III kiegészítő lemezével több mint negyedét hozta a Vivendi Universal Games teljes bevételének. Független elemzők pedig arra emlékeztetnek, az eredetileg 2 milliárd dolláros áron kijañlott, és a Blizzard mellett a Universal Interactive, a FOX Interactive, a Sierra Entertainment és a Knowledge Adventures üzletrészeket tartalmazó Vivendi Universal Games "csoomag" után csak lanyha érdeklődés volt tapasztalható a Microsoft és az Electronic Arts részéről, valamint az emlegetett összeg hirtelen 800 millió dollárra szuportott.

A Sega Európa és az Acclaim spanyol képviselte által aláírt megállapodás értelmében a hardverpiaci fiasokját játékfejlesztőként túlélő japán kiadó programjait a továbbiakban az Acclaim terjesztési csatornáin teríti a bikavádalom hazájában.

A számos Xbox, PlayStation2 és GameCube cím mellett a Sonic Heroes és a Worms 3D PC verziót is érintő megállapodást már csak hivatalból is méltató Mike Sherlock a Sega Európai képviseletének kereskedelmi és marketing igazgatója Spanyolország mellett további területeken lehetséges együttműködésekre is tett utalást.



Röpke 23 millió dollárt költött a TDK Mediaactive felvásárlására a Take-Two. Jeff Lapin, a cég elnöke azt sem rejtette véka alá, hogy az elsődleges cél nem fejlesztői kapacitások növelése, hanem a TDK által korábban begyűjtött licenccégek megszerzése volt. Számukra legfontosabbnak azok a leginkább családi-filmekhez, gyereksorozatokhoz kötődő jogok



érdekesekek, mint a Shrek, a Muppets, a Land Before Time, a Pirates of the Caribbean és a Masters of the Universe.



Az utóbbi hetekben mintha gazdasági, pénzügyi járvány sópörne végig az angol játékfejlesztő cégeken. A két legfrissebb bajba jutott a Silicon Dreams és az Asylum Entertainment.

A Silicon Dreams, többek között a FIFA Championship League és számos Lego játék fejlesztője igen komoly megszorító intézkedésekre és elbocsátásokra készül, miután résztulajdonosának, a Kaaboom Groupnak másik fejlesztői csoportja, az ATD studio csődöt jelentett.

A hirtelen lábra kapott, végleges bezárásról szóló hírek ellenére az Asylum Entertainment túlélése biztos. "Csúpnál" annyi történt, hogy a Lego Gladiátor játék fejlesztését törölték, és az ezzel foglalkozó team került az utcára. A cég szóvivője szerint másik projektjük, a Curse: The Eye of Isis fejlesztése zökönömentesen megy tovább, és biztosan átvészeli a nehézségeket.



Az Electronic Arts részvényei nagyon jól pörögnek a tőzsdén. Az egész folyamat Larry Probst indította el, aki május 27. óta már nyolc alkalommal dobott be jelentősebb mennyiséget a forgalomba. A május óta elért 44%-os árfolyam-emelkedés pedig meghozta a vezetőség több tagjának kedvét is, így John Riccitiello, Bruce McMillan és Larry Probst az elmúlt héten összesen 82 200 részvénytől vált meg együttesen közel 5,4 millió dollárt bezebeivel.

**JÖTT, LÁTOTT, DVÖZÖTT...** Nagy várakozással indultunk Lipcsebe az államilapító Szent István ünnepe után. Félnapos, az árvízjárok miatt néhol kissé keserves autót után érkezünk meg ebbe a gyönyörű városba, amely másodszor adott otthont a Games Conventionnek. Idén a rendezvény negyvenezer négyzetméteren, két óriási teremben és az impozáns üvegcsarnokban kapott helyet, és emellett, távol a zsvajtói külön szárnyban helyezték el az üzlet és a konferenciaközpontot. Áldottuk is a rendezők nevét, hiszen hétvégén az óriási tömeg miatt szinte mozdulni sem lehetett, a tömeg egyetlen hatalmas masszaként szálta meg a nyitott zónákat – így mi ezalatt kerestük fel a cégek privát teremt.

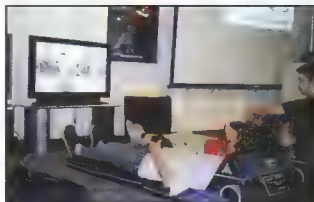
Tagadhatatlan, immáron a legnagyobb európai játékszoft-t köszönhetjük a lipcei GC-ben. A kiállítás jövőre tovább bővíti, a nagy érdeklődésre való tekintettel újabb csarnokot nyitnak majd meg a nagyközönség számára. Szerencsére a Leipziger Messében van hova terpeszkedni...

A három részre tagolt kiállításon külön találhattunk klasszikus show-részleget (játékszoftverek és hardverek), családi pavilont (multimédia, helyi fejlesztések, telefonok stb.) és a már említett üzleti részt. A máshol megszokott nyitva tartás (10-18) mellett a nagyközönség örömmel vette, hogy szombaton este 9-ig lehetett nyúlótni a programokat, és akik nem fértek oda, azokat is számos show szórakoztatta. Igaz, ez utóbbi nem volt különleges esemény, a szemfúlések egyik programról a másikra rohantak: ahogy a Brooklyn Bounce show véget ért az egyik standon, máris kezdődött az Atan buli és így tovább. Az óriási tömegben voltak kicsik és nagyok, nagyok és unokák, egyszóval mindenki, aki játszik. Köszönhető ez egyrészt annak, hogy a GC a teljes közönség

előtti nyitott (szemben pl. az E3-mal ahová 18 éves kor alatt nem lehet bemenni), és megfizethető (a napi jegy 10 euro, diákoknak csak 7 euro, a négy-napos „bérlet” pedig 21 euro volt).

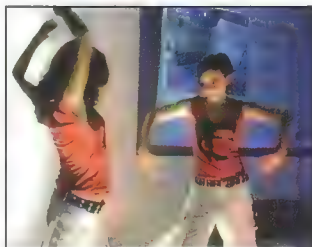
A főként PC-s és új generációs konzoljátékokat bemutató show-n kivételesen szerényen meghúzódtak az egyre divatosabbá váló kézi konzolok, a PS2 és az Xbox viszont tagadhatatlanul uralta a mezőnyt. Számomra különleges volt, hogy nem csak a közeli vagy távolabbi jövőben megjelenő programokat próbálhattuk ki, hanem a már kiadott szoftverek is (például a Tron 2.0 külön standot kapott) dominánsan jelen voltak. Egyetlen negatívumként említeném meg, hogy még mindig főként németül van kint minden, bár a tavalyi állapotokhoz képest az arány csökkent. Pedig a rendezvényre rengeteg külföldi is jön, és bizony nem mindenki beszél/ért németül. Jó lenne kicsit „nyitni” ezen, és kitenni angol változatokat is! Ettől a kicsi hibától eltekintve a lipcei GC hangulatos, igényes, programokban gazdag, jól szervezett, fejlődő, egyszóval értékes.

Találkozzunk hát jövőre, 2004-ben augusztus 19 és 22 között Lipcseben, a Messén! Reggelente kilenckor a bejáratnál leszek. :) **Liv**



## ELSŐ SZOFTVER KONCERT

A GC megnyitása alkalmából megartották az első számítógépesjáték-zenei koncertet. Az Andy Brnk által összeállított „zeneművet” a Cseh Nemzeti Szimfonikus zenekar adta elő. A különös szimfóniában a Final Fantasy, a The Legend of Zelda és a Headhunter dallamai is felcsendültek. E különös alkalomból a rendezvényre Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Christopher Lennertz (Medal of Honor: The Rising Sun) és Richard Jacques (Headhunter) is ellátogalt.







Arra gondoltam, ha már Lipcsében jártunk, és volt szerencsénk a német fejlesztőkkel személyesen is találkozni, itt a jó alkalom, hogy a Made In rovatban is ezt az országot „látogassuk meg”. Eddig is tudtuk, hogy bizony nem kevés játék készül arafelé, mégis, igazán nagyra kellett tárnunk a kezünket, hogy összegyűjthessük nektek ezt a germán „csokrot”.



made in...

# NÉMETORSZÁG

## CRYTEK STUDIOS

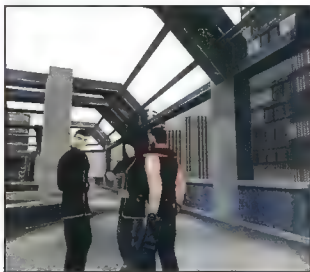
[www.crytek.com](http://www.crytek.com)

Kezdjük a sort az 1999-ben alapított Crytek Studios-zal, akik utoljára nem Lipcsében, a GC-n, hanem pár nappal később, a londoni ECTS-en arattak órási sikert, egészen pontosan a Show Legjobb PC-s játéka díjat kapták meg a még az idén, november végén megjelenő Far Cry-ért. Az új generációs konzolokra és PC-re fejlesztő csapatot egyszer már eltemették, pedig élnek és virulnak, több mint háromtucatnyi buzgókodnak azon, hogy új FPS-ük megjelenésekor leessen az állunk. Emiatt azonban búcsút mondhattunk az Engulusnak és a Silent Space-nek is... A Far Cry-hoz házálag készített CryENGINE egyébként – kizárólag profi fejlesztők által – meg is vásárolható.

Érdekes adalék, hogy bár a program még meg sem jelent, máris tervezik a következő részt...

## DUPLEX SYSTEMS

[www.duplex-systems.com](http://www.duplex-systems.com)



Amilyen zajos most az élet a Crytek háza táján, olyan csendes a Duplexnél. A csapatról nem hallani mostanában szinte semmit, pedig tavaly ilyenkor a Face of Mankind hírvérése még igencsak nagy volt. Nekem már akkor is nagyon tetszett, hogy a cég nem egy jobb online világot akart teremteni, hanem „csupán” gazdagabbá, szórakoztatóbbá akarta tenni világi létünk játékkal töltött perceit.

A sajtócsend ellenére, ha ellátogatunk a Face of Mankind honlapjára, gyorsan kiderül, hogy a felszín alatt forrongás rejtezik, már lehet jelentkezni ennek a XXIV. században játszódó MMORPG-nek a bétatesztjére. A tervek szerint ez a sajátos, futurisztikus shooter-RPG 2004 tavaszán jelenik meg.

## EGOSOFT

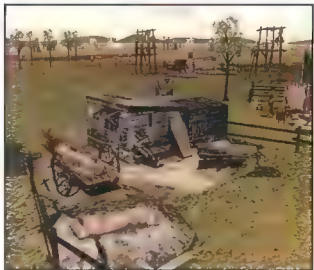
[www.egosoft.com](http://www.egosoft.com)



Igazi veterán az 1990 óta piacon lévő Egosoft, bár valószínű, hogy közelebb kevesen ismerik őket, mert játékaik nagy része csak németül jelent meg. A hőskorból ismerős lehet az 1992-ben, Amigára megjelent Ugh, és valószínűleg a 2000-ben, már angolul is kiadott X-Tension cím is ismerősen cseng. A csapatot most éppen a finisben látjuk, hiszen októberben jelenik meg következő játéka, az X²-The Threat. Érdekes, hogy a programból „számítógépes” percekre kártyajáték is készül...

## EXORTUS SOFTWARE

[www.exortus.com](http://www.exortus.com)



Éppen a napokban ünnepli majd hatodik születésnapját a Hannoverben alapított Exortus, ám ez ne téveszsen meg senkit, a csapat tagjai már sokkal régebben, 1992 óta dolgoznak a játékok és a multimédia területén, bár valószínű, hogy nektek a Bermuda Syndrome vagy a Sabor cím sem sokat mond. Ismerősen

csenghet azonban az America II, amelyről nagyjából egy éve olvashattatok nálunk, ám azóta az Exortus vadnyugati stratégiáját lassan beleperte a por, pedig a nyáron kellett volna megjelennie...

#### HOUSE OF TALES

[www.house-of-tales.com](http://www.house-of-tales.com)

Mostanában ez a csapat mobil kalandjátékok (The Black Hole, The Paper Menace) fejlesztésével üti el az idejét (ezeket reprezentálta a GC-n is), ám nekünk, PC-seknek is illik megemlékezni róluk, hiszen ők készítették a 2001 májusában megjelent nem túl szép, ám egész érdekes és hangulatos kalandjátékot, a Mystery of the Druid. Jelenleg nem tervezik, hogy visszatérnek erre a piacra, úgy tűnik, jobban jövedelmez nekik ez a mobiljáték-üzlet.

#### INDEPENDENT ARTS

[www.independent-arts-software.de](http://www.independent-arts-software.de)



Ez a cég két játékot mutathat fel referenciaként. Az első a tavaly márciusban megjelent War Commander, amelyben, ha még emlékeztek, a második világháború hadszínterén húsz küldetésben vezethetitek győzelemre seregeinket. Már ebben a taktikai központi stratégiában is számos olyan ötlet szerepelt, amelyet a fejlesztők a még idén megjelenő Against Rome-ban teljesítenek. Ebben a programban azonban a régmúltba nyúlunk vissza, hiszen i.sz. 200-450-ben járunk, amikor három bárbar népet vezethetünk a lát-szólág sérthetetlen római seregek ellen.

#### SPELLBOUND SOFTWARE

[www.spellbound.de](http://www.spellbound.de)

A német szoftverfejlesztés egyik veteránja az 1984-ba alapított Spellbound, akik a ma már kevésbé ismert Street Ganggel debütáltak a szoftverpiacon. Nálunk valószínűleg senki nem emlékszik kezdeti származásukra: a Giana Sistersre, a Hard 'n Heavy vagy a Ubisoft által kiadott Tom and the Ghostra, azonban a Das Schwarze Auge III bizonyára még németül is ismerős lesz...

Mostanában már jóval ismertebbek, 2001-ben adták ki az Airline Tycoon Evolutiont, tavaly jelent meg a több-kevesebb sikert arató Robin Hood: The Legend of Sherwood, és most egyszerre három projektet is

dolgoznak, ugyanis náluk készül a Vampire Hunter, az Al Capone 1930 és nagy titokban csak 2004 végére ígért Desperados 2 is.

#### MASSIVE DEVELOPMENT

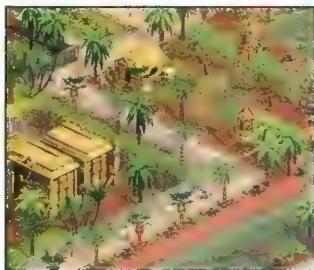
[www.massive.de](http://www.massive.de)

Ez a fejlesztő stúdió 2000 decembere óta tartozik a JoWood Software berkeibe, és nem kisebb neveket tudhat maga mögött, mint az Archimedean Dynasty (1997) és az AquaNox I. (2001), II. (2002). Az AquaNox már bizonyára a könyökötökön jön ki, de azért említésre érdemes, hogy saját motort fejlesztettek hozzá (krass).

A csapat jelenleg az AquaNox 2: Revelation PS2 verzióján dolgozik, aztán meglátjuk, mivel rukkolnak elő, hiszen nem szoktak ülni a babérjaikon.

#### NOVATRIX

[www.novatrix.de](http://www.novatrix.de)



Eltekintve életük első munkájától (Herrscher der Meere) Novatrixek egészen mostanáig jószánt oktaró és képességfejlesztő programokat, ám pont az idén tört meg a jég, most jelent meg az erősen Zoo Tycoon hangulatú Wildlife Park, amelyben a tycoon-hagyományokat követve vadás parokot kell építenünk és gazdaságosan üzemeltetnünk, mindenféle viszontagságok közepette is.

Gondolom, ha a program sikeres lesz (saját házukban erre mindenképpen jó esély van), akkor folytatják a PC-s játékok fejlesztését is. Rajta!

#### NUCLEARVISION

[www.nuclearvision.de](http://www.nuclearvision.de)

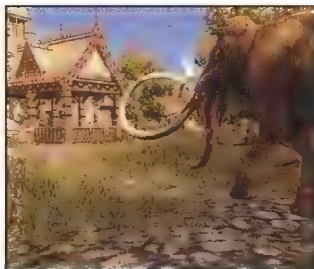
A NuclearVision még nagyon fiatal, 2000-ben alapult, és rögtön azzal kezd pályafutását, hogy új kategóriával próbál majd betörni a piacra. Az általuk 3D-Ego-Shooternek keresztelt kategória képviselője név szerint a Psychotix lesz. A csapat a jól ismert Vulpine 3D motort vette meg a játékhoz, és azt nyilatkozta, ők szeretnék a játékipar „Volkswagen”-je lenni.

Kérdés, hogy sikerül-e majd ezzel a hamarosan megjelenő techno-thrillerrel. A különös történetben 2020 New Yorkjába csöppenünk majd, amikor az

Apokalipszis három lovása már alaposan feldúlta a Földet, ám a negyedik még csak készülődik. Mi egy félig angyal, félig ember szerepében csöppenünk a játékba, Angie Prophetként kell megmentenünk a világot...

#### SUNFLOWERS

[www.sunflowers.de](http://www.sunflowers.de)



Már három saját stúdióval (Black Sea, Max Design, SEK) is büszkédkedhet az 1993-ban alapított Sunflowers. A céget azóta is Adi Bolko vezeti, és ma már több mint ötven ember dolgozik nála. Címeik között találunk néhány nálunk ismeretlen, ám országukban igen népszerű játékot (Aufschwung Ost, Die Fugger II), és akad számos olyan is, amelyikre mindannyian emlékszünk. Nem állítom, hogy fantasztikus, de egész szórakoztató volt a 2001-ben megjelent TechnoMage: The Return of Eternity, és a közelmúlt (2003. március) szép emléke az Electronic Arts által kiadott 1503 A.D. - The New World.

Érdekeséggé vált megemlíteni a még viszonylagosan később, az idei E3-on bemutatott dinós RTS-t, a Paraworldot, amelyet a berlini SEK stúdió készített, és a Sunflowers ad majd ki. A program teljesen új technológiát alkalmaz majd, és egy olyan párhuzamos világban játszódik, ahol a dinoszauruszok nem haltak ki, ők és az emberek egymás mellett élnek.

#### YAGER

[www.yager.de](http://www.yager.de)

Őt német fiatalember nemrég úgy gondolta, saját stúdiót alapít, és ezen túl olyan játékokat készít, melyek maga is szívesen játszana. 2003 márciusában meg is jelent első ilyen programjuk, a Yager. Nos, lehet, hogy a fiúk örömmel játszottak vele, de a sajtó és a játékosok csak erős közepesre értékelték. Ebben a futurisztikus és természetesen 3D-s akciójátékban egyfajta modern békeharcos szerepét vállalhatjuk fel. Az Xbox-verzióban szabadúszó pilótáinkkal több mint húsz küldetést kellett teljesíteni, hogy a történet fonalát felgombolyítsuk. Talán mondanom sem kellene, de a fiúk éppen most fejezték be a Yager PC-s változatát...



# WINGS SIMULATIONS

www.wingsimulations.com



Kilenc éve két srác, Heiko Schröder és Teut Weidemann alapította a Wings Simulationst, és az általuk verbuvált csapat az ezredfordulón csatlakozott a JoWoodhoz. Első fejlesztésük, az 1999-ben a Psychosis által kiadott Panzer Elite a piac legjobb tank-simulátora volt. Ezt számos fejlesztés követte, a többek között ismert szoftverek (Katakis, Conqueror, Sphercial, X-Out) változatos platformokon jelentek meg (Atari ST, Amiga, Spectrum, C64). Az X-Out egyébként óriási siker volt Németországban, hiszen több mint százhuszezer példányban kelt el.

Érdekes a csapatra odafigyelni, mert még idén, november végén jelenik meg tőlük a Söldner: Secret Wars, és ebben a 2010-ben játszódó stratégiában bizonyára kamatoztatják majd eddig szerzett tapasztalataikat. Sőt, tudjuk, hogy zárt ajtók mögött készül a Wings Simulations háza táján valamennyi MMO is, de erről még nem rántották le a leplet.

# SIMILIS SOFTWARE

www.similis.de

Az 1998-ban alapított Similis a Settlers II Machintosh-átíratának elkészítésével kezdte pályafutását, majd fejlesztett Gameboy Colorra és PlayStationre is. A cégen belül azóta is készülnek konzolos, PC-s és Macos játékok is, miniket inkább az érdekel, mit csináltak a srácok a tavalyi megjelent Beam Breakers óta. Úgy tűnik, nem sokat pihentek, hiszen a JoWood novemberben adja ki következő játékukat, a K-Hawk: Survival Instinctet, amelyben egy bosszúálló amazon, Kitty Hawk szerepében cseppenünk a történetbe, és mivel a barátunkat kidíreltették, nem állhat meg majd előttünk senki... Dühöngésünk közepette mellesleg megmenthetjük a világot is.

# BLUE BYTE SOFTWARE

www.bluebyte.net

Albion (1996), Battle Isle sorozat (1991-2000), Extreme Assault (1997), The Settlers sorozat... Szerintem, ha nem írtam volna ide a cég nevét, akkor is tudnánk, hiszen a Blue Byte annyi jó programot prezentált már nekünk, hogy mindenki ismeri őket még most is, pedig a Ubisoft már több mint két éve (Bi-

zony, 2001 februárjában volt már) kebelezte be őket. Az 1988-ban alapított cég mindig is a PC-s piacot tekintette elsődlegesnek, és 2000-ben például 9,5 millió eurós könyvelhetett el, és csak ezután jelent meg a Settlers IV...

# MOON BYTE STUDIOS

www.moonbyte.de

Természetesen készülő autóversenyével, a Crashday-jel reprezentálta magát a lipcsei Games Conventionon a Moon Byte ifjú csapata. A csapat első játékaival nem kisebb nevet, mint a Drivent célozta meg, legalábbis ami a várt sikerek szintjét illeti. Hogy a Crashday teljesíti-e majd ezt a magas mércét, ha minden igaz, még idén kiderül. Egy biztos, érdemes rá odafigyelni.

# SILVER STYLE ENTERTAINMENT

www.silverstyle.de



Az idén tizedik születésnapját ünneplő, berlini székhelyű Silver Style korai munkái nem túl ismertek (nem egy program más céggel karöltve készült), ám az utóbbi két évben a játékosok már felfigyelhetek rájuk. A 2001-ben megjelent, közepesre sikerült Gorasul: The Legacy of the Dragon és a négyest is megérdemlő Soldiers of Anarchy (2002) megteremtették a cég hírnevét. Jelen pillanatban nem tudni, miben mesterkednek, nem találkoztunk velük a GC-n sem...

# REAKTOR MEDIA

www.reaktor.com

Már több mint húsz címet tudhat maga mögött a hanoi-székhelyű, eredetileg Century Interactive néven, 1991-ben alapított Reaktor Media. Első játéka egy gazdasági stratégia, a Subtrade volt – Amígára. Néhány címet még megemlítenék hőskorszakukból, mielőtt rátérnék nagy vállalkozásukra: Bermuda Syndrome, Cyberzerk.

Legnagyobb vállalkozásuk a 2002. novemberében megjelent cyberpunk MMORPG, a Neocron. A posztapokaliptikus látomásban a harmadik világháború romjain néhány ezer túlélő próbál új világot teremteni, ki-ki a maga módján... Harcos, kém vagy Psi-monk, egyre megy, a cél nem más, mint túlélni.

# ZUXXEZ ENTERTAINMENT

www.zuxxez.com

Németország öt fejlesztő csoportját fogja össze a Zuxxez, így a véd- és dacszövetségbe tömörült csapatok között számos ismerőst találhatunk, még ha nem is tudjuk, hogy kedvenceinket ők készítették - Reality Pump (Earth 2150, Hell Heroes, World War 3: Black Gold, KingShift, Earth 2106), Nekrossoft (Rabi Dogs, With Fire & Sword, The Troma Project), Toontraxx (Jack Orlando, Chicken Shoot), In Images (World War II: Panzer Claws), Joymania (Knights & Merchants).

Mostanában a Reality Pumpra érdemes odafigyelni, hiszen 2004 márciusára ígérik az Earth 2160 megjelenését. Az Earth III motorját használó űrstratégia állítólag sosem látott magasságokba emeli a grafikai szintet, amelynek már csak a hardver szabhat határt. A programban új dimenziót nyitnak majd az űn, virtuális ügynökök is, akik egyéni képességeikkel segítik majd a játékosokat...

# FUNATICS SOFTWARE

www.funatics.de

Ha azt mondom, Funatics, ti valószínűleg azt mondjátok, Cultures, hiszen Európában nemrég jelent meg a Cultures 2 - The Gates of Asgard folytatása, a Northland, amelyről olvashattok is ebben a lapszámunkban. Számomra mégsem ez a meghatározó referenciájuk, hiszen nem a Cultures regével, hanem a Zanzarah: The Hidden Portallal lopták be magukat a fiúk a színpadra. Remélem, ennek a csodaszép tündérmesének is lesz folytatása!

Hopp, hopp, most látom csak, még ez a kibőví-  
tett hely is elfogyott, ezért be kell érnetek annyival a német fejlesztőcsapatokról (hiába, nagyon sokan vannak). Sajnos a bőség zavara miatt most nem jutott hely a részletekre, de legalább átírtuk az ország színes kínálatát. Visszatér legközelebb! ■ LUV

# AKIK KIMARADTAK

|                              |                                |
|------------------------------|--------------------------------|
| <b>Greenwood Ent.</b>        | www.greenwood-entertainment.de |
| <b>Joylabs</b>               | www.joylabs.de                 |
| <b>Elite Software</b>        | www.elitesoft.de               |
| <b>Radon Labs</b>            | www.radonlabs.de               |
| <b>Piranha Bytes</b>         | www.radonlabs.de               |
| <b>OG-Soft</b>               | www.og-soft.de                 |
| <b>Trinode Entertainment</b> | www.trinode.de                 |
| <b>Synetic</b>               | www.synetic.de                 |
| <b>Phenomic</b>              | www.phenomic.de                |
| <b>Related Designs</b>       | www.related-designs.de         |
| <b>Schanz Interactive</b>    | www.schanzinteractive.com      |
| <b>TriggerLab</b>            | www.triggerlab.de              |
| <b>Vectorcom</b>             | www.vectorcom.de               |
| <b>Numlock Software</b>      | www.numlock-software.com       |
| <b>MadCat Interactive</b>    | www.madcat.de                  |

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

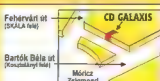
|   |   |   |  |   |
|---|---|---|--|---|
| <p>Acélszív (H).....1.990<br/>         Afrikai sötét tikai (H).....1.990<br/>         Age of Empires Gold.....2.490<br/>         Age of Empires 2 Gold.....3.990<br/>         Age of Mythology.....15.990<br/>         Age of Myth. Titans*.....Jón<br/>         Airport Inc.....1.990<br/>         Aliens vs Predator 2.....2.990<br/>         Anno 1602.....3.990<br/>         Arcanum.....1.990<br/>         Armored Fiat 3.....1.490<br/>         Atlantis 2 (H).....2.990<br/>         Baldur's Gate Gold.....3.990<br/>         Baldur's Gate 2.....3.990<br/>         Baldur's Gate 2 Gold.....3.990<br/>         Battle Realms.....1.990<br/>         Battle Realms Gold.....3.990<br/>         BF1942 Secret Weap.....Jón<br/>         Bazis a mélyben (H).....6.990<br/>         Billy Wings 2 (H).....4.990<br/>         Black and White.....1.990<br/>         Blair Witch Project 3.....1.990<br/>         Blitzkrieg.....6.990<br/>         Blood Omen.....1.990<br/>         C&amp;C Generals.....11.990<br/>         C&amp;C Generals Zero Hour.....Jón<br/>         Caesar 3.....Jón<br/>         Call of Duty.....2.990<br/>         Capitalism 2 (H).....2.990<br/>         Car Tycoon (H).....5.990<br/>         Carmageddon: FDR 2000.....1.990<br/>         Championship Man.....1.990<br/>         Chessmaster 9000.....6.990<br/>         Chicken Shoot (H).....1.990<br/>         Civil War.....1.990<br/>         Colin McRae Rally 2.....2.990<br/>         Colin McRae Rally 3.....3.990<br/>         Command &amp; Conquer.....4.990<br/>         Command &amp; Conquer 4.....6.990<br/>         Combat Flight Simulator 2.490<br/>         Commandos.....1.990<br/>         Commandos call of duty.....1.990<br/>         Commandos 2.....3.990<br/>         Commandos 3*.....Jón<br/>         Conspiracy.....2.990<br/>         Crackdown.....1.990<br/>         Crimson Skies.....2.490<br/>         Culturas 2.....2.990<br/>         Delta Force.....1.990<br/>         Delta Force 2.....1.990<br/>         Delta Force Land Warrior.....1.990<br/>         Delta Force 3: Blood Money.....1.990<br/>         DF Black Hawk Down (H).....7.990<br/>         Destroyer Command.....2.490<br/>         Deus Ex.....1.990<br/>         Deus Ex 2.....1.990<br/>         Diablo 2 * Lord of Destruction.....1.990<br/>         Drácula játékok (24 félé).....Akció<br/>         Dune.....1.990<br/>         Dune II.....1.990<br/>         Dungeon Siege.....9.990<br/>         Empire: Battle for Dune.....3.990<br/>         Empire Earth (H).....5.990<br/>         Heaven and Hell.....10.990<br/>         Enter the Matrix.....12.990<br/>         Etherlords (H).....3.990<br/>         Europa Universalis (H).....1.990<br/>         Europa Universalis 2.....3.990<br/>         Everquest Planes Power.....1.990<br/>         Extreme Biker.....1.990<br/>         F1 Challenge '99-02.....12.990<br/>         F1 2002.....3.990<br/>         F-22 Lightning 3.....1.990<br/>         Fallout 2.....3.990<br/>         FIFA 2004.....Jón<br/>         Fire Chief (H).....6.990<br/>         Flight Simulator 98.....2.490<br/>         Flight Simulator 2004.....19.990<br/>         Flinstones.....1.990<br/>         Fly 2.....1.990<br/>         Freelance.....15.990<br/>         G.A.S. Holdzats (H).....2.490<br/>         Ghost Recon.....2.990</p> | <p>Haegemonia.....3.990,-<br/>         Europa Universalis.....1.990,-<br/>         Vészhelyzet 2.....3.990,-<br/>         Platform.....2.990,-<br/>         Fire Chief.....6.990,-<br/>         Acélszív.....3.990,-<br/>         Fire Chief.....6.990,-<br/>         Gorky 17 (H).....3.990<br/>         Grand Master Chess (H).....3.990<br/>         Grand Theft Auto.....1.990<br/>         Grand Theft Auto 2.....1.990<br/>         Grand Theft Auto 3.....6.990<br/>         GTA Vice City.....10.990<br/>         Great Escape.....Jón<br/>         Ground Control Gold.....3.990<br/>         Haegemonia (H).....3.990<br/>         Haegemonia kúldetés (H).....Jón<br/>         Half-Life.....1.990<br/>         Half-Life Generation 3.....1.990<br/>         Half-Life: Gunman.....1.990<br/>         Half-Life 2.....Jón<br/>         Halo.....1.990<br/>         Heaven and Hell.....10.990<br/>         Heavy Metal FAKK 2.....Jón<br/>         Heroes of M &amp; M 3.....1.990<br/>         Heroes of M &amp; M 4 (H).....1.990<br/>         Heroes 4 Gathering (H).....7.990<br/>         Heroes 4 Winds War (H).....7.990</p> | <p>Legió.....4.990,-<br/>         SWINE.....3.990,-<br/>         Pure Pinball.....4.990,-<br/>         Lords of the Rings.....4.990<br/>         Lords of Magic.....3.990<br/>         Luftwaffe Commander.....2.490<br/>         Mafia.....6.990<br/>         Max Payne.....1.990<br/>         Max Payne 2*.....1.990<br/>         Medal of Honor Deluxe* 12.990<br/>         Midnight Club 2.....10.990<br/>         Midtown Madness.....2.490<br/>         Might and Magic 7.....1.990<br/>         Morrowind Gold.....3.990<br/>         N.K. vs. N.K. Combat.....1.990<br/>         Insane.....1.990<br/>         Kelták királya (H).....3.990<br/>         Kingpin.....1.990<br/>         Knight Rider.....2.990<br/>         Knights &amp; Merchants (H).....1.990<br/>         Knights &amp; Merchants 2 (H).....6.990<br/>         Lagimontok (H).....4.990<br/>         Legió (H).....4.990<br/>         Lionheart.....10.990</p> | <p>Kelták királya.....3.990,-<br/>         Drakula 2.....1.990,-<br/>         DF Black Hawk Down.....7.990,-<br/>         Napoleon.....4.990,-<br/>         Need for Speed Porsche 3.990<br/>         Neverwinter Nights.....3.990<br/>         New Nights Undertire.....7.990<br/>         NHL 2002.....3.990<br/>         NHL 2004*.....1.990<br/>         Nina (H).....1.990<br/>         No One Lives Forever.....1.990<br/>         No One Lives Forever 2.....4.990<br/>         Oil Tycoon (H).....1.990<br/>         On Flashpoint csomag.....3.990<br/>         Pandora's Box.....2.490<br/>         Panzer General 30 C.E.....2.490<br/>         Paradise Cracked (H).....1.990<br/>         Pharaoh.....3.990<br/>         Pharaoh * Cleopatra.....2.990<br/>         Platoon (H).....1.990<br/>         Pure Pinball.....3.990<br/>         Quake 2.....1.990<br/>         Railroad Tycoon 2.....1.990<br/>         R. Six * Raven Shield.....3.990<br/>         RailSport Challenge.....9.990</p> | <p>Rayman X.....1.990<br/>         Rally 3.....3.990<br/>         Rebels (H).....7.990<br/>         Red Faction 2.....6.990<br/>         Republic.....3.990<br/>         Rise of Nations.....15.990<br/>         Rollercoaster Tycoon 2.....7.990<br/>         Roncsosbolygók (H).....4.990<br/>         Runaway (H).....9.990<br/>         Rune.....1.990<br/>         Sacrifice.....1.990<br/>         Sága (H).....2.990<br/>         Scorpion (H).....1.990<br/>         Screamer 4x4 (H).....1.990<br/>         Sága Bass/Mar. Fishing.....1.990<br/>         Sága CT.....1.990<br/>         Sága Rally 2.....1.990<br/>         Serious Sam 2.....1.990<br/>         Settlers 4 (H).....2.990<br/>         Seven Kingdoms 2.....3.990<br/>         Severance: Blade of Darkness.....1.990<br/>         Shanghai 2nd Dynasty.....1.990<br/>         Sheep.....2.490<br/>         Silent Hunter.....2.490<br/>         Sim City 4.....11.990<br/>         Sim City 4 Rush Hour.....Jón<br/>         Sims Double Deluxe.....Jón<br/>         Sims House Party.....7.490<br/>         Sims Hot Date.....7.490<br/>         Sims On Holiday.....7.490<br/>         Sims Online.....7.490<br/>         Sims Superstar.....7.490<br/>         Soldier of Fortune SE.....1.990<br/>         Sonic 3D.....1.990<br/>         Soul Reaver 2.....1.990<br/>         Splitter Cell.....5.990<br/>         Star Trek: Armada.....1.990<br/>         ST Away Team.....1.990<br/>         Star Wars.....1.990<br/>         Star Wars Race.....3.990<br/>         SW: Force Commander.....3.990<br/>         SW: Jedi Knight Gold.....3.990<br/>         SW: JK Jedi Academy.....Jón<br/>         SW: Phantom Menace.....3.990<br/>         SW: Rogue Squadron.....3.990<br/>         SW: X-Wing Alliance.....3.990<br/>         SW: X-Wing Collector.....3.990<br/>         Starcraft.....3.990<br/>         Starcraft vs Diablo: Warcr.....3.990<br/>         Starline Emergency.....10.990<br/>         Starline.....2.490<br/>         Stranglehold.....1.990<br/>         Superstar Street Chalk.....1.990<br/>         SWAT 3 SE Edition.....1.990<br/>         SW: X-Wing.....1.990<br/>         Syberia (H).....7.990<br/>         Syberia 2.....1.990<br/>         Tachyon: The Fringe.....1.490<br/>         Thriller 2: Darkness.....1.990<br/>         Tiltmunk (H).....3.990<br/>         TOCA Race Driver.....1.990<br/>         Turning Car 2.....1.990<br/>         Tomb Raider 4.....1.990<br/>         T.R. Angel of Darkness.....3.990<br/>         Tonic Trouble.....1.990<br/>         Total Annihilation.....3.990<br/>         Traffic Light Gold (H).....1.990<br/>         Train Simulator.....6.990<br/>         Tron 2.0.....1.990<br/>         Tron 2.0.....1.990<br/>         Tropic 2 (H).....10.990<br/>         Unreal 2.....9.990<br/>         Vészhelyzet 2 (H).....3.990<br/>         Vietcong.....10.990<br/>         Virtua Tennis.....1.990<br/>         Warcraft 2 (BattleNet).....1.990<br/>         Warcraft 3.....4.990<br/>         Warcraft 3 frozen throne.....7.990<br/>         Warrior Kings.....1.990<br/>         Warrior Kings: Battles.....3.990<br/>         Wizardry 6.....4.990<br/>         Worms 2.....1.990<br/>         WW II: Frontline Cmdr (H).....9.990<br/>         X-Cosmos.....3.990<br/>         Zoo Tycoon csomag.....9.990</p> |
|---|---|---|--|---|

## Szaküzlet

iciz Zsigmond körternél

**1114 Budapest, XI. kerület**  
**Vásárhelyi Pál u. 8.**  
**(a Móricz Zs. körtétől 1 percre**  
**a ker. főposta utcájában)**

**Nyitva:**  
**Péntek 10-18h**



## C.SOMAGKÜI DÉS!

479-0933

**Budapestre és vidékre is!**

AR MASNAPR  
p. 990 Et / Lesmas



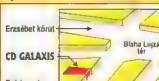
**www.cdgalaxis.hu**

## Szoftver Áruház

a Blaha Luiza ténél

**1074, Budapest, VII. kerület**  
**Dohány utca 64.**  
**(a Blaha Lujza tértől 1 percre,**  
**az Erste bank melletti utcában)**

Nyitva:  
8h Szó 10-13h



\* – Hamarosan megérkezik – Az újdonság!

1. Az állami tulajdonozók: Az állallortatás jogát fenntartjuk.  
2. Az állami tulajdonozók: a gazdasági szervezetek által zörszinttel és H betétivel jelöltül

© 2010 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from John Wiley & Sons, Inc.



# TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES



A Terminátor-univerzum ugyan lehetőségek végelethetetlen tárházát kínálja, a korábbi két film alapján készült számítógépes játékadaptációk mégsem tartanak számot olyan népszerűsége, mint egyes Star Wars-os vagy Star Trek-es társak, melyek újabb és újabb darabjaival hónapról-hónapra találkozhatunk a boltok polcain. A harmadik Terminátor-mozi és az ehhez kapcsolódó, War of the Machines alcímet viselő programmal talán most mégis fordul a kocka - ugyanis vérbeli FPS-sel van dolgunk, mely már önmagában is feltételezi a szélesebb körben való elterjedést.



**VISSZA A JÓVÓRE.** Az első Terminátor 1984-ben debütált a mozikban: az akkor még kezdő rendezőnek számító James Cameron vérbeli B-kategóriás kultfilmet készített, mely nem csak a saját, hanem az akkor feltörekvően lévő osztrák izomkolosszus, Arnold Schwarzenegger (Kaktusz Jack, Conan, a barbár) karrierjét is előrelendítette. A történet szerint a jövőből a gépek visszaküldenek egy halálosztót (ez lenne Arnie), hogy semmisítse meg Sarah Connort (Linda Hamilton). A nő likvidálására azért van szükség, mert később születendő fia az emberek és a gépek háborújában kulcsfontosságú szerepet tölt be az ellenállás oldalán. Az időben szintén visszautazik Kyle Reese (Michael Biehn) abban a reményben, hogy megóvja Sarah-t a gyilkos gépezettől.

A vérbő non-stop akciófilm, egyes technikai megoldásait leszámítva, még mai szemmel nézve is éppolyan izgalmas és lebilincselő, mint amilyen 1984-ben volt - a sikerből fakadóan pedig nem meglepő, hogy 1991-ben Cameron elkészítette a folytatást, mely azzal vonult be a filmtörténelembe, hogy az első 100 millió dolláros költségvetésű produkció lett. Ebben Arnold, mint a Sarah-t és időközben megszületett fiát, John (Edward Furlong) védelmező gép (más néven kibernetikus organizmus, de az emberi „fejszínnek” köszönhetően véletlenül sem nevezendő robotnak) tér vissza, hogy egy nála jóval halálosabb ellenséggel, a folyékony fémből készült T-1000-szal (Robert Patrick) vegye fel a harcot, egyúttal megsemmisítse a SkyNetet, mely a jövőben a gépek őrüdtudatra ébredését okozza.

Lehet ezt még valahogy fokozni? A film magyar producere, Andy Vajna szerint igen, ezért egyikon társával, Mario Kassarral hosszú előkészületek után beleavagott a harmadik részbe. Az eredeti, vélhetően jól összeszokott stábtól csupán Schwarzenegger maradt (erről bővebben lásd az előző szám filmrovatát),

és bár mi tagadás, a jóval tapasztalatlanabb gárda lecserélésének köszönhetően a folytatás nyomába sem ér az előző két résznek, mégis messze felülmúlja a várakozásokat: amellett, hogy izgalmas és ironikus, látványos autósüldözése és meglepően merész, a trilógia remélhetőleg végleg lezáró befejezése minden bizonnyal emlékezetes marad.

**A GÉPEK HÁBORÚJA** Míg a film alcíme Rise of the Machines, addig az ehhez kapcsolódó számítógépes játék már War of the Machines néven fut. Ez a változtatás korántsem véletlen: a készítőik ezáltal is szeretnék volna hangsúlyozni, hogy nem az eredeti sztori egy az egyben történő számítógépes feldolgozásáról van szó, hanem lényegbeli eltérések vannak az alapanyaghoz képest, különösképp, hogy a trilógia alig pár perces bevezető képsorainhoz képest a játék már teljes egészében a jövőben játszódik.

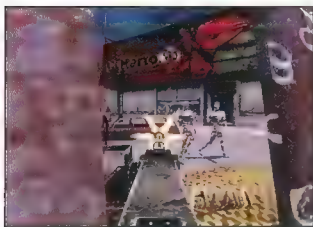
Itt lép képbe a fentebb már említett Terminátor-univerzum, melyről tulajdonképpen azon kívül, hogy az emberek ellenállását John Connor szervezi meg, oly keveset tudunk. A harmadik film annyiban bővíti eddig ismereteinket, hogy kiderül: az ítélet napját a visszaküldött terminátorok teljes megsemmisítésével elkerülni nem, pusztán elodázni lehetett. Illetve, hogy a jövőben fontos szerephez jut majd John felesége, Kate Brewster (Claire Danes) is, de születendő gyermekeik is vezetőkké nővik ki magukat. Itt a történet egy újabb csavarral él: John ugyanis nem más, mint az előző részekből megismert halálosztó (azaz Arnold) pusztítja el, és ezúttal Kate az, aki átprogramozza őt, és visszaküldi az időben John és saját maga megvédésére egy, még a T-1000-esnél is halálosabb gyilkológéppel, a T-X-szel (Kristanna Loken) szemben.

Az viszont, hogy magáról a jövőről még így is vajmi kevés információ áll rendelkezésünkre, egy efféle



számítógépes játéknál inkább előny, mintsem hátrány: az eddigi ismeretek ugyanis ennek függvényében bármikor és bármilyen formában bővíthetők, hiszen azok – lévén a jövőről van szó – nem mondanak ellent a már elkészült filmeknek. A War of the Machines pedig szerencsére él is ezzel a lehetőséggel.

**MAGYAR TERMINATOR?** Nagy örömmre szolgál bejelenteni, hogy a programot a budapesti székhelyű Clever's Games Development készíti, így a rengeteg kíváncsi hazai stratégajáték után (gondoljunk csak a Digital Realityre és gyermekükre, az Imperium Galactica-ra!) végre-valahára egy vélhetően sikerrel kecsegtető FPS is a nemzetközi piacra kerülhet. Ez persze joggal vet fel aggodályokat a hardcore PC játékosokban, akik jól emlékeznek még rá, mekkora csatlós volt a májusban az összes létező konzolra is megjelent, amúgy anyagi szempontból igen nyereségesnek számító Mátrix-adaptáció, a második és harmadik film összekötésének szánt Enter the Matrix. Azonban jobb már az elején eloszlatni a viharfelhőket! A Terminátor-játékok konzolokra ugyanis eddig is nagyon szép számmal jelentek és jelennek meg: gondoljunk csak a tavalyi PlayStation 2-re és Xboxra kihozott Dawn of Fate-re, vagy a szintén a Terminátor 3-hoz kapcsolódó, és a War of the Machines-zel



várhatóan egy időben megjelenő Rise of the Machines-ra. Nem lett volna valami szép húzás, ha most a film miatt hirtelenjében egyszerű konverziót dobna piacra, mely korántsem használja ki a PC nyújtotta tág lehetőségeket a némileg jobban behatárolt konzolokkal szemben. Ezért míg a Black Ops a konzolos játékok készítői, addig a Clever'sre vár a feladat, hogy valami olyat hozzon létre, ami teszem azt PS2-ön elképzelhetetlen lenne: egy főként hálózati játékká optimalizált FPS-t.

Ez korántsem jelenti azt, hogy a program teljes egészében eltávolodna a film világától, sőt, inkább ellenkezőleg: a készítő a fejlesztés során mindvégig együttműködött a Terminátor 3 – A gépek lázadását gyártó Cinergi munkatársaival, a készítés fázisaiba pedig tanácsadóként Jonathan Mostow rendező is bekapcsolódott. Tulajdonképpen a film és a játék alkotása párhuzamosan folyt, az összhangnak köszönhetően pedig számtalan olyan dolog köszön vissza a programban, melyek bár apróságoknak tűnhetnek (pl. hangeffektok), mégis jelentősen hozzájárulhatnak a játékelményhez.

Egy interjúban joggal szegezték a kérdést Aron Draynerhez, az Atan produceréhez, hogy miért esett a választás a magyar – tehát Hollywoodtól igencsak távol eső – Clever'sre a fejlesztők kiválasztásakor. A válasz esetében mindenki elsősorban az Andy Vajának köszönhető hazai vonatkozásra gondolhatna, de a valódi ok ennél sokkal inkább szakmai jellegű. A játékban fontos hangsúlyt kapnak a TechCom és a SkyNet járművei, a korábban Xboxra való áttérését fontolgató cég pedig a fizikai törvényeket nagyszerűen alkalmazó szimulátorairól (Screamer 4x4, Steel of Haste) vált híressé, ráadásul az Atari el volt ragadtatva a Clever's saját fejlesztésű engine-jétől.

**IT IS TIME.** Az egyjátékos üzemmódban tíz pályát játszhatunk végig az Arnold Schwarzenegger hangján megszólaló T-800-assal. A dolog érdekességét az adja, hogy ő egészen átprogramozásig (az ötödik pályáig) a gépeket támogatva a SkyNet oldalán harcol, magyarul először az ellenfél szerepébe költöztetünk bele, míg nem eljutunk addig, hogy az emberek kiirtása helyett a megővésük, illetve a többi gép hátráltatása lesz a feladatunk.

Bizonyára még mindenki emlékszik Az ítélet napja sokkáló képsoraira, ahol a szimbolikus játszótér pillanatok alatt lángok martalékává vált. Nos, ezek a



pályák kivétel nélkül a nukleáris támadás után! Los Angelesben, vagy inkább annak maradványain játszódna. A leamortizált utcák mellett egyes küldetéseknél romokban álló épületekbe és kihalt földalatti metrójáratokba is eljuthatunk.

A játékban nagyjából húszfajta fegyver áll rendelkezésünkre, köztük olyan nyálakásokkal, mint a minigun és a SMAW, vagy jó pár fikciós gyilkoló eszköz. Jövő ide vagy oda, hogy azért némiképp a realitások talaján maradunk, természetesen ezeket egyszerre csak korlátozott számban cipelhetjük magunkkal. Az ellenfelek felhozatala szintén tekintélyes. A Tech-



A Terminátor 3. – A gépek lázadása folytatva a korábbi hagyományokat jelenleg magának tudhat egy rekordot: a maga 170 millió dollárjával minden idők legróbb hivatalosan jóváhagyott költségvetésű filmje. Ugyan az amerikai jegyeldások némiképp elmaradnak a várttól, az erőteljes nemzetközi piactól is figyelembe véve egyértelműen sikerül beszélnünk.

Már a bemutatott előtt színtyra kaptak a hírek egy esetleges negyedik részről, melyet az alkotók sem cáfolnak meg: Andy Vajna azt nyilatkozta, hogy ötletek már most is vannak, és igazából csak a Terminátor 3. fogadtatásától függ, belevágnak-e.

Az egyedül nehézséget a trilógiát végigkísérő, korábban 30 millió dolláros rekorddíszit zsebre vágó Arnold Schwarzenegger személye jelentheti, aki politikai karrierje miatt nem biztos, hogy részt tudna venni a projektben. Persze a leleményes forgatókönyvírók számára ez sem jelenthet akadályt: mivel a történet eredetileg körbeírt, az elcsépeelt időutazgatás helyett bizonyos, hogy a film helyszíne immár a jövő Los Angelese lesz, ahol már sokkal inkább John Connor a központi figura. Az őt alakító Nick Stahl pedig nem habozott a bejelentéssel, hogy akár Arnold benne van a projektben, akár nincs, ő egészen biztosan igent mond rá (tegyük hozzá: ehhez valószínűleg a szerződése is köti). Hasonló a helyzet Claire Danesssel is, aki leendő feleségét, Kate Brewstert formálja meg, és már a harmadik részben is kulcsfontosságú szerepet töltött be.

A dolog szépségében, hogy a Terminátor 4. – már amennyiben tényleg elkészül – legkorábban 2005-ben kerülhet a mozikba, de a produkció nagyon kezdeti stádiumát figyelembe véve sokkal valószínűbbnek látszik egy még későbbi bemutatási időpont.





Com, azaz a maroknyi emberi ellenállás oldalán legalább öt kasztal (felderítő, szanitéc, vadász és nehézvadász) gyűlhet majd meg a bajunk (mondjuk, ez inkább pályától függ, hiszen van, amikor velük kell harcolnunk), melyek természetesen mind-mind saját tulajdonságokkal – így más erősséggel és gyege-séggel – vannak felvértezve. A szanitéc például le tud rakni gyógyoszeres csomagokat, illetve képes sebesü-léseket ellátni. A felderítő a különleges egységek fegyverét cipeli, a vadász pedig a szokásos harcászati fegyvereket. Az ún. „nehézvadász” nevéből adódó-an a súlyosabb – és ezért jóval hatékonyabb – esz-közökkel van felszerelve, mint amilyen az aknavető vagy a mini-gun.

A SkyNet ezzel szemben előszeretettel veti be a T-900-as modelljét, melyek szintén több alcsoportra oszthatók (T-900, T-900s, T-900 Heavy), de az FK (beszédesebb nevén „Flyer Killer”) és a T-1-es mini-tank is kemény diónak bizonyul. A filmekben látot-takhoz hasonlóan a SkyNet emellett előszeretettel használ céljai eléréséhez kibernetikus organizmuso-kat, melyek vagy kémkedésre, vagy hatástalanításra programozva az álcának köszönhetően könnyedén az emberek közelébe férközhetnek.

Hálózati játék. Bár a program feltehetően egyedüli játékosként is jó pár órára le tud majd kötni, a készí-tők mégis hangsúlyozzák: a War of the Machines el-

sősorban a hálózati játékra van kihegyezve. Ezt próbálva további lehetőségek tárháza nyílik meg előttünk.

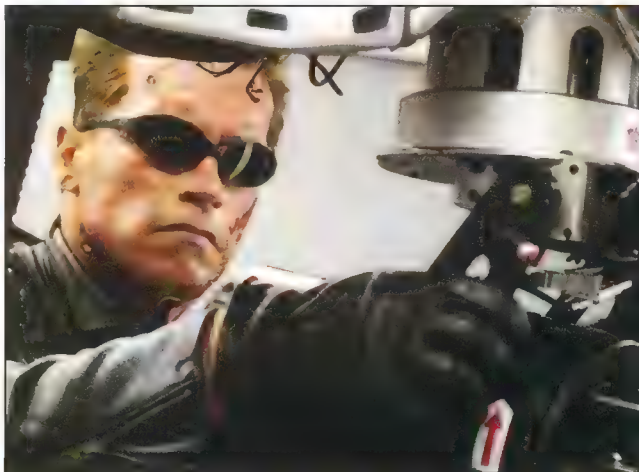
A klasszikussá vált, és mind a mai napig rendkívül nagy népszerűségnek örvendő multiplayer módok, mint amilyen a Deathmatch és a Team Deathmatch természetesen ezúttal sem hiányoznak, akárcsak a capture-the-checkpoints, mely nevéből adódóan leg-inkább a zászlógyűjtögetéshez hasonlít. Talán némi-kepp érdekesebb, ha küldetészerűen játszunk, hiszen ebben az esetben az egyik oldal feladata a támadás, a másiké pedig a védelem megszervezése lesz.

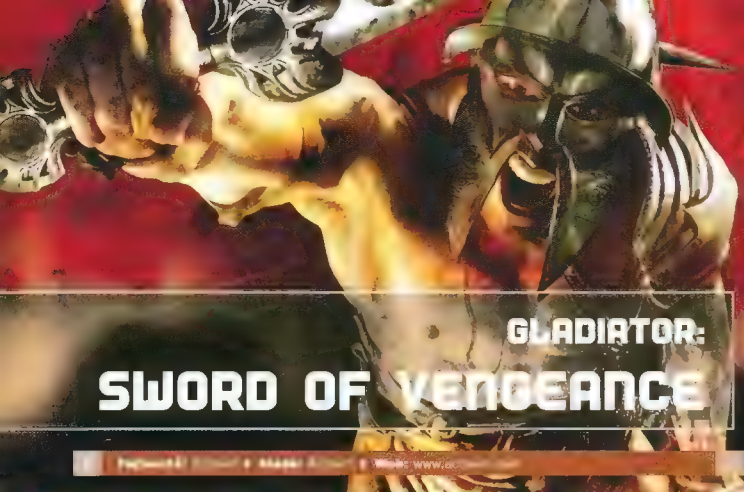
A program tíz, ugyancsak az apokalipszist követő, Los Angelesbe katalauzó hálózati pályát tartalmaz, melyek mindegyik felsorolt módban játszhatóak lesz-nek. Persze az egész nagyon egyhangú lenne, ha nem lehetne a különféle járműveket is igénybe ven-ni, de a Clever's erőssége ezen a ponton teljesedik ki. Ezek ugyanis teljes egészében a filmekből lettek kölcsönzve, így a két fél közötti különbségek is hangsúlyosabban jelentkeznek. Az eltérések közé tartozik mondjuk, hogy míg a TechCom oldalán har-coló, plazmaágyúkkal, gépfegyverekkel és rakéta-ve-tővel felszerelt terepjárók kellően gyorsak, addig a SkyNet lomhább gépei erőteljesebb fegyverezéssel rendelkeznek. És ha már itt tartunk: a terminátor o-ladain a jól ismert „vörös látás” is visszaköszön, mely

beazonosítja a célpontot és kijelzi gépünk esetleges meghiúsodásait.

**GRAFIKA REZERVÁTIÓ** A Clever's saját fejlesztő motora lehetővé teszi, hogy a legújabb grafi-kuskártyák speci tulajdonságai se maradjanak ki-használatlanul. Gyakran kiemelik ilyenkor az árnyé-ko-lást, a megvilágítást, illetve az akciók során fel-bukkanó effektet (pl. robbanás és füst). Talán nem véletlen, hogy a készítőik természetesen ezúttal is ezekre a legbuszkébbek, melyek mindamellett, hogy maximálisan a Terminátor-trilógia világát idézik, az előzetes videókat megvizsgálva tényleg kelletlen élet-hűek ahhoz, hogy teljesen beleéljük magunkat a já-tékbá.

Hasonlóan hangzatos kijelentésbe-ly, előláróban semmiképp sem memék bocsátkoz-ni, különösen az Enter the Matrix fiasokja után. Min-denestre tény, hogy a War of the Machines oly sok mindent ígér, hogy ha annak pusztán a felét képes teljesíteni, már nagyszerű akciójátékkal lehetünk gazdagabbak. Mert mi lehet jobb annál, ha 2032-ben az ellenállás oldalán próbáljuk visszaszorítani a gépeket, vagy beletörődv sorsunkba a még átpro-gramozás előtt álló Schwarzeneggerrel éppenséggel pont az embereket likvidálhatjuk? Na ugye. ■ **SzB**





# GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

**Egyre gyakrabban találkozunk manapság az ember avval a nehézséggel, hogy nem igazán tudja beszuvasztani a kérdéses játékot egyetlen műfajba sem, mivel a legtöbb programban két vagy még több kategória elemel keverednek egymással. Nos, ami a Gladiator: Sword of Vengeance-t illeti, nem kell hasonló gondok miatt törnünk a fejünket, mivel a játék műfaját megelőző rubrikába még véletlenül sem írhatnánk mást, mint hogy AKCIÓ!**

Krisztus után 106-ot írunk, mikor a nagy Traianus elhalálozik. Utódjaként Amruntius kerül a trónra, aki katasztrofális diplomáciájának, a hadsereg lezüllésének és a sikertelen háborúknak köszönhetően csaknem romba dönti a Római Birodalmat. Mi lehet a megoldás a felindulás megkezdésére? Természetesen a panem et circenses mottóját figyelembe véve egy hatalmas, minden eddigi felülmúló gladiátorjáték megszervezése. A játékos ebbe a jórészt fikatív történelembe cseppen, és nyilván mondanunk sem kell, a fent említett gladiátorviadal résztvevőjeként tűnik fel a színen. A viadal ezúttal nem a Colosseumban, vagy a Circus Maximusban zajlik, hanem a birodalom több pontján is rendeznek össz-

szecsapásokat. A küzdőterek között találkozhatunk templomokkal, tengerparttal, illetve a görög mitológiából megismert labintussal is.

Ezek a küzdőtereken igencsak változatos ellenfelekkel találhatjuk szembe magunkat. Egyrészt felsorakoznak ellenünk az ókori gladiátorjátékok jól ismert stízeit, a barbár harcosok, a rabszolgák, vagy a vadállatok is, de mellettük számos, a mitológiából előlépő szörnyeteg is megpróbálja utunkat állni. Az ellenfelek ugyan sokfélék, de közösen jellemzi őket, hogy a sikert a számbeli fölényükben keresik. Ennek megfelelően ne várjunk kifinomult harci taktikát követő mesterséges intelligenciát, viszont számítsunk a tucatszám nyakunkba zuduló, nem túl erős, de azért nem is teljesen mazsola ellenségekre. A kisebb ellenfeleken keresztül vágya magunkat eljuthatunk a küzdőterek végén ránk váró főellenlenségekhez, akik ugyan szintén nem a harci taktika mesterei, de annyi életerővel, és olyan különleges támadásokkal rendelkeznek, hogy minden ügyességünkre szükségünk lesz, hogyha le akarjuk győzni őket.

Különleges támadásokat és védekezéseket szerencsére mi is használhatunk, sőt, szükség is lesz rájuk a főellenlenségekkel szemben, de sajnos a nagy számban ránk rontó ellenfelek nem igazán fogják hagyni, hogy ezeket a különleges technikákat tudatosan begyakoroljuk. Hogy támadásink mekkora sikert érnek el, azért nem csak az ujjaink gyorsaságán múlik, mivel gladiátorunk rendelkezik képességekkel – ügyességgel, erő stb., melyek meghatározzák a csapások pontosságát, vagy erejét. A sikerhez az is elengedhetetlen, hogy megtaláljuk az ellenfelek gyenge pontjait, illetve az ellenük alkalmazandó fegyvert. A tengerparti pályán feltűnő csontvázak például nagyon hatékonyan védekeznek pajzsukkal kardjaink ellen, viszont pusztá kézzel könnyen komoly sérülést okozhatunk nekik, már ha elegendő erővel rendelkezünk. Ha már a fegyvereinknél tartunk, a fejlesztők egy meglehetősen széles arzenált biztosítottak a virtuális gladiátorok számára.

Azt még nem lehet pontosan tudni, hogy az egyes fegyverek milyen különleges képzettségeket biztosítanak, de az bizonyos, hogy a kardoktól a fejszékén át a dárdákig mindenféle gyilkoló eszközzel próbálhatjuk meg ellenfeleinket rábeszteni, hogy nem kellene velünk ujjat húzni.

Az ókori gladiátorjátékok szervezői mindent kitaláltak, hogy minél jobban elkápráztassák a vérre szomjazó közönséget, így a publikum időnként még tengeren csatákat is láthatott, hogy a gyomorforgató mésszániáskor már ne is beszéljünk. Ha tengeri ütközet nem is szerepel a játékban, a küzdőtereken az ellenfeleken kívül bőségesen találkozhatunk csapdákkal is, melyek egy része csak megnehezíti a harcunkat, mások azonban halálosak is lehetnek. Bizonyos csapdák láthatók, így kikerülhetjük őket, vagy akár az ellenfelet is beléjük terelhetjük, mások viszont láthatatlanul lapulnak az arénák homokja alatt.

Első ránézésre a Gladiator: Sword of Vengeance inkább tűnik konzolra való játéknak, mint PC-s izlésnek megfelelő programnak (ennek megfelelően az összes új generációs konzolra is megjelenik), de ne általánosítsunk, hisz a PC tulajdonosok között is akadnak olyanok, akik kikapcsolódásként nem vágnak többre egy jó kis akciójárással, és ehhez az Acciain játéknál megfelelőbb eszközt keresve sem találhatnak. ■ TRASH







SOC az utat el, új kor hajnalát köszöntött ránk, sőt, a Végvár Kora. Norrath világát romokból, heves, a töltözött katalkizma elcsúszott, isteni szavát, az ősi népek városai, romokból, hevesek, a a töltsélt hajnalát köszöntött a lel megmaradt emlékei, városai, menekültek. Észrevettük a gonosz bűnös, Deben öröklét, éber tekintete felülvizsgálja, míg az Antonia Bayle által vezetett Queynost a Jóság Aindit fanyar, kerti. Az ányak között rejtélyes erők lapulnak, és figyelnek...

Eljött az idő, hogy a romokon szülő új világ ből megmutassuk aukat Norrath népének, hiszen tőlük függ a jövő...

# EVERQUEST II

Fejlesztő: Verant Interactive » Kiadó: UbiSoft » Web: [www.everquest2.com](http://www.everquest2.com)



**ISMERDŐ ISMERETLEN.** A történetből mindenki számára kiderült, a világ kuszában állunk egyenlő esélyekkel. Karakterei az első részből nem hozhatja át senki, még ha meg is lehetne ideológiázni a hosszabb életű fajok képviselőinek létjogosultságát. Az EverQuest II-ben a Lucin tragédiája miatt nem találunk majd Van Shirokat, ám a Kerran-faj igen hasonló lesz hozzájuk. Az első rész széles kínálatát (15 faj: human, dwarf, lizard, gnome, wood elf, high elf, half elf, dark elf, troll, ogre, erubyte, barbarian, troglodyte, halfling, wot, and így tovább) egyetlen igazán új faj, a Ratonza színesíti. A patikányemberek a gonosz népekhez tartoznak majd, különleges képességeiket a tolvajlás és a mágia terén is kamatoztathatják.

Karakterünk kinézetét minden eddigi láttnálál: választékosabban határozzhatjuk majd meg, a szokásos lehetőségek mellett rajonkénti, színi, alakzatokat, toll, textúrákat, tetoválások) is találunk majd. A karakteresztályok megválasztásával az első körben nem kell majd verszóni, hiszen az első néhány (jelenleg 6) szinten átlagos polgárai leszünk a világnak. Ezután kell eldöntenünk majd, hogy az őt választható-ig melyikén indulunk-e (tolvaj, harcos, pap, varázsló, iparos). Ezek után az elérhető száz (I) szinten belül már tőlünk függ, hogy a skillek fe-rendszerében milyen irányba fejlesztjük karakterünket: így például a tolvaj csoportból képezhető a bard (dalnok) karakterosztály, akik ezáltal nem térhellyel majd túl a játékosok útját, hiszen az ún. twistelés hatékonysága nem a mi képességünk, és internetes kapcsolatunk sebességétől, hanem a karakter-képességeinktől függvényes lesz.

A legérdekesebb az iparos osztály, amelyhez hasonlótl nemrég láttunk a Star Wars Galaxiasban. A érdeklő kereskedő mestereimből most kihújuk majd magukat, és akár honi vállalkozások, magánvállalatok helyüket Norrath társadalmában.



[illegible]

pán a játékosoktól lesz változatos. A motorba számos olyan újítás került, amelyik lényegesebbé és életesebbé teszi a programot. Elsőként vonatkozik ez a változás az NPC-kre is, akik például folyamatosan molesztálnak majd minket, ha az elállítást kiderítjük. Sokkal nagyobb lesz a

A feladatok nem lesznek olyan monumentálisak, mint lesz szükség arra, hogy akár fél napokig „campeljunk” egy-egy fontos szöveget. A kiemelt témához és hozzá kapcsolódó kérdések (kb., mint EQ1-ben az „optikus gyegyerek”) több, néhány órás részletkibontást igényelnek meg (addig nem volt rák, hogy napokig „táborozzunk” várakozva egy-egy megfigyelésre). A feladat egyes feladatainak közötti átmenet az előző feladatok szerzett tárgyalási időtartamát elő (pl. adódik az „megfigyelő NPC-nak”, az a kérdéseket teljesítéséhez legfeljebb 2-3 ember szükséges (ezek szemben az EQ1-ben akkor 50-60 fő is kellett, természetesen a feladatsor és a tapasztalati szinttől függően).

A változások érintik a birodalmon belüli kommunikációt is. Már több MMORPG-ben kidolgozták azokat a lehetőségeket, melyekkel a karaktereszélyok közötti csökkennek a különbségek ez utóbbi terén, így az ís-kevésbe lesznek előnyben a druidák vagy a varázslók, hiszen számos más eszköz (például: teleporkapukör, járatokhoz által-bírtokolt hajó-ísl) által majd rendelkezésre

Vezetői a dinamizmus bekáposzolódi a tárgyak életébe is, mert tegyveler, páncéljaink és egyéb használati tárgyakat (ékszeret és vendégszobát is) elkopnak majd. Szérséres nem az idő vasfoga oazs meg őket (tehát ha hetekig nem átszünk, nem rozsdás páncélban ebredünk), hanem a használat során sérünek majd. Minőségüköt és ritkaságukat függően lehet majd feljuttatni, de előbb inkább csakokt mindet le kell cserélni.

persze kihat majd a kereskede-  
lem ringbiztosára is.

[illegible]

...és az ígéretek szerint az átlagos konfigurációban is  
...elűt majd. Nemrég még erősen kételkedtem ebben,  
...a SWG bebizonyította, valóban roccanósan



sen futhatnak az ilyen kivitelezésű programok is. A sugaras menürendszer jól illeszkedik a programba, és nemcsak szép, de sokkal felhasználóbarátabb, mint a régi, "kulcsszavakat" kívánó rendszer. Természetesen a teljes felület egyéni készünk szerint bővíthető, színesíthető stb.


**HEAVY METAL MEGALUNDI:** Az utolsó hivatalos közlemény szerint az EverQuest II 2004. január végén jelent meg meg, de ne feledjük, nem ez volt a számszavak debütál a világhírű, nem is szóva a jövő év MMO RPG-kínálatul. Nem tudni meg, hogy és Norrath "lakói" közül mennyi vándoroltak a szép új világba, és az sem, hogy az MMO-k felé kacsintó fantasy játékosok a Verant programja mellett döntenek-e. Egy biztos: azonban, ennek a fejleménynek tapasztalatot szereztek a parancsoló mennyiség tapasztalata van e műfajban, és reméljük, okuknak a SWG tapasztalatain is. A siker bizonyos látszik, de a játékosokat meg is kell őrizni, és érdemes csak egy világban "létezhetünk". Vajon, ez lesz az igaz? Nehány hónap múlva kiderül.



1997



**Saga of Ryzom:** Ha minden igaz.



2004 februárjában, először Európában  
jelenik majd meg a Nevrax varázslatos  
hangulatú, különleges és eredeti világa, mely elrugaszkodik  
a kard és mágia hagyományaitól...




**World of WarCraft:** Talán megjelenik

jövőre, talán nem, de a Blizzard készítő MMORPG-je mindenképpen fontos rivális. A kiforrott történelemmel és képi világgal megáldott World of Warcraft az egyik legveszélyesebb ellenfél ..



## Middle Earth online: Jövőre várható

 Tolkien csodaszép meséjének online adaptációja, amely már csak amiatt is veszélyes lehetne, hogy felkínálja e rabul ejtő birodalomban való kalandozás lehetőségét. Ám ennél jóval többet is ígér...



**Horizons: Empire of Istarla: Klasszi-**

kus fanasy világgal debütál majd, ha minden igaz, még novemberben, az Artifact Entertainment. A fejlesztőcsapat szívét-lelkét beleadta a Horizontsba. A játszható sárkány fai különösen csábító...





# JOINT OPERATIONS

Fejlesztő: Novalogie > Kiadó: Novalogie > Web: [www.novalogie.com](http://www.novalogie.com)

**Vietnam pokla – ez a kifejezés nyilván senki előtt sem cseng idegenül, különösen nem azok előtt, akik részt vettek a véres konfliktusban. A Novalogie akcióprogramjának, a Joint Operationsnek ugyan nem Vietnam, hanem Indonézia a helyszíne, de ezen a területen is az áthatolhatatlan, mindenhol ellenséget rejtő dzsungel az egyeduralkodó. Többek közt ebben a burjánzó zöld tengerben kell a játékosoknak megpróbálni a felszínen maradni a Joint Operations erőinek tagjaként, mind gyalogosan, mind valamilyen katonai jármű pilótafülkéjében, illetve volánja mögött.**

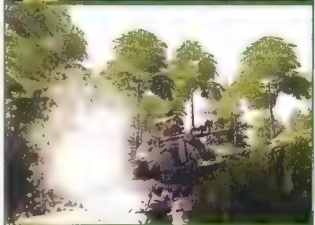
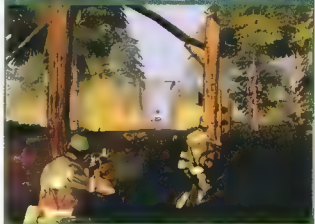
**HÁROM ÉV MŰLVA.** Három év múlva, vagyis 2006-ban járunk, és mint azt a bevezetőben is említettük, Indonéziában. Az utóbbi években úgy-ahogy stabilnak tekinthető régió szigetországában az egyensúly vékony szövete meghiúsult, ami egy szélsőséges szeparatista csoportnak, a magukat terroristának véltetlennél sem nevező, kormányellenes szervezkedésnek köszönhető. A kormány nem tud mit tenni, kénytelen idegen segítséget is igénybe venni a helyzet rendezésére, aminek következtében a szigetre érkeznek a Joint Operations erői, melyeknek természetesen a játékos is tagja.

**ERDŐN, MEZŐN, ALKONYVATTÓL PIRHADATIG.** Az akciójátékban a terep valószínűleg minden eddigénél nagyobb szerepet kap. Ugyan a helyenként tényleg áthatolhatatlan dzsungel lesz a domináns, de emellett időnként homokos parti fűvényeken, a párák fellegekbe nyúló hegygerinceken és a békés farmerek által hátrahagyott rizsföldeken is szembe kell szállnunk a re-

bellesekkel. A sokféle helyszín az alkalmazandó taktikák széles skáláját kívánja, sőt, követeli meg, mivel a dzsungelben alkalmazott harcmodor aligha vezetett eredményre egy napsütötte rizsföldre kilépve. Ami az őserdőt illeti, keresve sem találhatnánk jobb helyet a rejtőzködő harcmodor tökéletesítésére, amibe végül is az amerikaiaknak is beletört a biciskájuk Vietnámban. Persze nem mi találtuk fel a spanyolviaszt, a helybéli katonákból álló ellenség a tervezett egyjátékos kúdesztorozatban szintén előszeretettel fog megapalni a sűrű növényzetben, és ne lepődünk meg, hogy nagyobb gyakorlattal fog e téren rendelkezni, mint mi.

Ha már a terep tárgyalásánál tartunk, mindenképpen meg kell említenünk a víztömegek megjelenítését, és az ezzel kapcsolatos újdonságokat. Nem arról van szó, hogy a mennyire élethű a tükröződés, ami ugyan igaz, de ezt már más játékok esetében is megcsodálhattuk. Sokkal inkább arról, hogy a víztömegek, főleg ha nem rohanó folyóról, hanem kisebb tórról, vagy rizsföldön álló pocsoljáról van szó, folyamatosan koszolódnak, illetve a fenéken lévő sár és iszap felkavarodik. Ez nemcsak jól néz ki, hanem igen fontos szerezet kap, hogyha úszásra kényszerülünk, ami nem ritkán elő is fog fordulni. A piszkos vízben a látótávolság értelemeszerűen lecsökken, minek következtében könnyen célpontjává válunk az ellenségnek, valamint a Black Hawk Downban megismert, és most nagy örömrőlünk visszatérő krokodiloknak.

A terep mellett a napszakok változásai kapnak szintén nagy hangsúlyt. A Comanche 4-ben és a Black Hawk Downban megcsodált motor legújabb változatában a nappalok és az éjszakák egy gyorsított függvény szerint váltogatják egymást, függően az adott küldetésre szánt időtől. Előfordulhat tehát, hogy egy missziót az éjszaka kelles közepén kezdünk meg, de a nap már ébredezni kezd, mire befejezzük. A napszakoknak ezt a dinamikus változását még a stratégia kidolgozásakor is kihasznál-





hatjuk, hiszen egész más módszert kell bevetni az északa sötétjében, mint fényes nappal. Szerencsére a missziók előtt beállíthatjuk a napszakok változásának ütemét, így aki inkább érzi hátrányának, mint előnyének, akár ki is kapcsolhatja azt a lehetőséget.

**FÜLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN.** A Joint Operations-ban a küldetések, illetve a multiplayer összecsapások jó részében nemcsak saját lábainkra, hanem különféle járművekre is támaszkodhatunk. A földi, vízi, illetve légi harci eszközök nagyban hasonlítanak a ma használatos megfelelőikre, a fejlesztők csak nagyon kis szabadságot engedtek maguknak az áttervezés területén. A földi szekerek között megtaláljuk a kihagyhatatlan humvee-t, melyre most öt katona ülhet be, az autó tetőjén pedig egy lövegtorony próbálja a gyalogosokat a szabályos közlekedésre bírni. Akad még ezen kívül hatékony APC, melybe hatan, vagy nyolconnan teherautó, melybe akár nyolcan is beleférünk. Nem maradtak ki a gyors buggyk, melyeket ugyan sérülékenyebbek, mint nagyobb társaik, viszont jóval több terepen használhatjuk őket.

A légi járgányokat illetően a fejlesztők szintén nem légből kapott ötletekkel álltak elő, hanem a valóságban is létező helikopterekkel, illetve azok kissé módosított változataival. A krokodilokhoz hasonlóan a Black Hawk Downban találkozhattunk a „little bird” helikopterrel, mely visszatérte a hüllőkével ellentétben azt hiszem, mindenki üdvözléni fogja. A fürgé kis jármű nehéz terepekről is kimentheti katonatársainkat, akik azonban kénytelenek a jármű oldalán elhelyezett padzszerűségen úszorgálni az ellenség jó célpontjává válva. Jóval komolyabb erőt képvisel a programba beépített három csapásmérő helikopter, a Black Hawk, a Chinook, valamint az Apache. Nem kerültek be végül a játékba a vadászpilóták, melyekről bizonyos fórumokon lehetett olvasni, mivel a fejlesztők alkalmazásukban a játék-egyensúly erőteljes felborulásának veszélyét látták.

A leginkább helyhez kötöttek, de a legnagyobb tűzerővel rendelkező katonai járművek a különféle hajók. Itt van például a Mark V elnevezésű ágyúnaszád, melyen összesen négy, a hajó két oldalán egyenlően elhelyezett 50 milliméteres gépágyúval szórhatjuk az elládat az ellenségre. A tervek szerint a végleges játékban a hajó még egy gépágyút, vagy ágyút kapna, mely az orrán helyezkedne el. A kisebb járművek közül meg kell említenünk a Zodiac nevű motorcsónakot, mely nem víz tank ugyan, de elengedhetetlen a kisebb csatornákon, vagy a dzsungelokon áthaladó keskeny folyókön történő közlekedéshez. Az LCAC közepes méretű szállítóhajó, mely elég kicsi ahhoz, hogy beférjen a kisebb csatornába, de a legszűkebb helyek előtt kénytelen kikötni a gyomrában emésztett katonákkal.

**EGYMÁS VAGY A MASINA ELLEN.** A Joint Operations-ban ugyan nagy valószínűség szerint helyet fog kapni egy tíz misszióból álló egyjátékos küldetéssorozat is, melyben a küldetések igencsak sokrétű feladatokat róznak majd a játékosra, de a lényeg mégiscsak a multi-

player mód lesz. A fejlesztők mintegy harminc térképet terveznek, melyeken a többféle multiplayer módot kipróbálhatjuk. Utóbbiak között természetesen helyet kaptak a kihagyhatatlannak számító deathmatch, team deathmatch, illetve a capture the flag lehetőségek, de nem kell meglepődnünk kizárólag a klasszikusokkal. Ami az újdonságokat illeti, az Attack and Defend játékmód is megérkezik a legérdekesebbnek, mivel több, más multiplayer játékokban megismert lehetőséget foglal magába. A lényeg az, hogy az egymás ellen küzdő csapatok egyikének nem egy, hanem több célpontot kell folyamatosan támadnia, míg a védekezőknek ezeket kell megvédeniük. Hogy aztán elosztják erőiket, vagy egy helyen összpontosítsanak, majd onnan indítanak átfogó támadást, az már csak a játékosok fantáziáján múlik.

**ÉLJEN AZ ÚJ HIRÁLVO!** Igaz, ami igaz, manapság lassan Dunát lehetne eresztani a háborús multiplayer játékokkal, úgyhogy akinek kedve, és nem utolsósorban lehetősége van ezeket kipróbálni, az tényleg válogathat a kendermagban. Hogy a Joint Operations lesz-e a közeljövő legsikeresebb játéka e kategóriában, mely titulust jelenleg a Battlefield 1942, illetve a Road to Rome ad-on-ja birtokolja, az jó kérdés. Kétségtelen, hogy a Joint Ops nagyon sok lehetőséget kínál a játékosoknak, és ezt igencsak színvonalasan táálja számunkra, de hogy ezek az elemek elegendő újdonságot rejtjen-e ahhoz, hogy a játékosok átnyerjelenek erre a programra a Battlefieldről, vagy más, háborús multiplayer shooterrekről, arra a választ majd megkapjuk a jövő év elején, amikor is a program – a legfrissebb hírszerlések szerint – végre napvilágot lát. ■ TRASHER

#### Medal of Honor: Allied Assault

Akcijátékokhoz képest meglepően sokáig állt az eladási listák élén a Medal of Honor: Allied Assault, a sokak által máig legsikeresebbnek tartott második világháborús akcijáték. A remek grafika és hanghatások mellett a program hangulatát a küldetések sokszínűsége adta meg igazán, hisz feladataink között áppigly helyet kapott egy angol pilóta repülőgéphez való kísérése, mint a partszállításban való részvétel, vagy éppen egy német tengeralattjáró aláaknázása, majd felrobbantása.

#### Battlefield 1942

Az Allied Assaulthoz hasonlóan a második világégés időszakát olettei a történelmi akcijátékok másik királya, a Battlefield 1942. A program abban hasonlít leginkább a Joint Operationsre, hogy egyrészt elsősorban a többjátékos mód adta meg a savát-borsát, másrészt lehetőséget nyit a háborúba különféle járművek pilótául-kéjében, vagy éppen fedélzeti fegyverrel mögött belevetnünk magunkat. A játék sikerére jellemző, hogy nemcsak az alpprogram, hanem Road to Rome című kiegészítője is az eladási listák első helyén landolt megjelenésekor.



# DUNGEON SIEGE

## LEGENDS OF ARANNA

**ADOLGARN TISZTA LAPPAL.** A Legends of Aranna története rövid idővel kezdődik az eredeti program eseményeinek befejeződése után, de a sztori teljesen független az alapprogramban megismerttől. A kalandok ezúttal egy kis jeges-havas településen, Arhokban kezdődnek, ahol a játékos az utolsó sarka egy hősköböl álló nemzedéknek, akik mindig félelmet nem ismerve védelmezték a várost. Arhok azonban csak a kalandok kiinduló állomása, mivel hamarosan elvetődünk a kiegészítő címében is szereplő Aranna szigetére, ahol az ősi Utraean faj élő és kevésbé élő maradványai után kezdünk el kutatni. A kutatást nem régész hajlaimaink kiélésé végett folytatjuk, hanem mert tudomásunkra jut, hogy a jó Utraeanok réges-régen foglyul ejtettek egy nagyhatalmú gonosz lényt, Shadowjumpt, akinek birtokában volt egy szintén hatalmas ősi erejű, a Staff of Stars, mely tárgynak ugyebár sehol sem lehetne jobb helye, mint a mi zsebünkben, vagyis az inventórynkban.

Ami a szigetet illeti, az eredeti játékhoz méltóan többféle környezetben próbálhatjuk vállalkozásunkat sikerre vinni. Itt sem fogjuk megúszni a DS legutaltasabb helyszínét, de kalandozhatunk homokos tengerparton is, amely szintén számos veszélyt rejt, de legalább hangulatos környezet. Szintén

el fogunk vetődni az Utraeanok ősi erődjeibe, valamint egy egykoron virágzó, hatalmas városába is, ahol kideríthetjük, hogy a nép virágzásának a rabzsolgásként tartott fajok lázadása vetett véget. E lázadást két faj, az Utraeanok által kikísérletezett, kitenyésztett hullószőrű Zauraskok, valamint a maskára emlékeztető, kevésbé erős, de rendkívül fürge Hassatok vezették, akik képviselővel bőségesen fogunk találkozni utunk során.

**FEJLESZTŐI VÁLTOZÁSOK** A kiegészítőben az eredeti játékban fellelhető játszható karakterek mellett feltűnik egy új faj, a féliónások képviselője is. A partihoz csatlakozó képviselőjük teljesen ember módjára gondolkodik, és neki is megvan a maga célja a világban: egyfelől meg akarja találni népének élő képviselőit, másrészt pedig arra is rá szeretne jönni, hogy zülei mi okból kifolyólag hagyták magára még gyermekkorában. Úgyan nincs meghatározva, hogy féliónás barátunkat mely irányba fejlesszük, de nyilvánvaló, hogy a karaktert célszerűbb a harcos útnán elindítani, mint mágust faragni belőle.

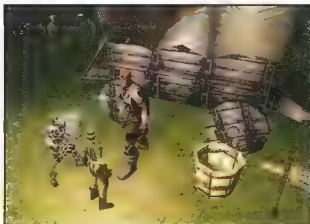
Emellettük már korábban a Hassatokat és a Zauraskokat. Mindkét faj számos egyedével fogunk találkozni, melyek mindegyike más és más módon fogja megpróbálni megnehezíteni a dolgunkat. A

Igen nagy beharangozás előzte meg a Dungeon Siege megjelenését, ami nem is csoda, hisz az akció-szerepjáték a Microsoft szárnyai alatt jutott el a játékosokhoz. A siker nem is maradt el, de azért nem volt teljes – sok olyan eleme volt a programnak, a linearitástól kezdve a nagyszámú csapat esetén kaotikussá váló harcokig, melyek miatt a szerepjátékosok húzták a szájukat. A hamarosan megjelenő kiegészítővel kapcsolatban a Mad Doc Software azt ígéri, hogy a játék elemeit a felhasználók észrevételei alapján rövidítették, és reméljük, hogy ezúttal nem csak egy újabb, hangzatos, reklámszerű kijelentéssel akarnak minket megnyugtatni.

Hassatok esetében említettük, hogy macskaszőrű lényekről van szó, de senki se gondolja, hogy egy határozott „sicc”-cel megszabadulhat tőlük. A félig oroszlán, félig ember képviselőjük például halálos varázslatokat fog a nyakunkba zúdítani, ezzel szemben a párdubból kitenyészett fajta karmaival próbál felszeletelni minket, már ha közel engedjük öklünket. A Hassatok vezére egy fehérbundaújs tigris, aki hatalmas kardjával próbál hasonló hatást elérni, mint párdubos kollégája, és mit ne mondjak, hatékonyabb is a feladat végrehajtásában.

A fentieket belevéve a kiegészítőben a fejlesztők nem kevesebb, mint száz új, legyőzésre váró szörnyetget ígérnek számunkra. A kevésbé intelligens, humanoid kreatúrák mellett érdemes kiemelni a skitterclaw nevű, madárszerű lényeket, akik a játékosok felett köröze, időről időre lecsapnak rájuk, vagy a még érdekesebb, és még halálosabb alakváltókat, akik zsele-állag magányukban várják, hogy a karakterek megközelítsék őket, majd ha ez megtörténik, nyomban felveszik valamelyik hősünk alakját, tárgyaival és fegyvereivel egyetemben, úgyhogy ekkor megpaszthalhatjuk, hogy mit élhetnek át az ellenségek, hogya ellenünk küzdenek.

Az eredeti programban biztosan lehetünk benne, hogy egy labirintus felderítése végén ott fog leselked-





ni rák az a bizonyos árkd játékokból előmászott, aljas és veszélyes főszőrnő, amelyek biztos valamilyen undok, különleges támadással fogja csapataunkat az őrlétebe, illetve a kijárat felé kergetni. Nincs ez másként a kiegészítőben sem. Lesz itt hatalmas, pókszerű királynő, órási kraken, amelyik a földet is megrengeti maga körül, és persze ne feledkezzünk meg a jó öreg Shadowjumperről sem, aki követővel körülvéve nem fogja tátott szájával, tapsikolva nézni, amint mi lenyúljuk a Staff of Starst.

#### GÖMBÖK, ÖSZVÉREK ÉS EGYÉB ÚJDOJNSÁGOK

A fejlesztők nem hagyták változatlanul a mágusok világát sem. Egyföldi feltűnnek új varázslatok, másrészt helyet kapott a kiegészítőben az úgynevezett „orb-magic”, vagyis a gömbmágia is. Ezt használva a varázsló feje felett apró gömbök kezdenek el keringeni, melyek folyamatosan „foglalkoznak” az ellenségekkel. Úgyan nem okoznak túl nagy sérüléseket, de eléggé lekötik az ellent ahhoz, hogy varázslónk más varázslatokkal tudjon foglalkozni, vagy esetleg ütegelni kezdje a gömbökkel bajlódó rosszfiúkat. Sokak kedvence volt az eredeti DS-ben az öszvér, aki hűségesen követet bennünket mindenhol, csomagjainkat fáradhatatlanul cipelve. Időnként túl hűségesen is, ami idővel kissé idegesítővé vált, mert ugye az embernek akadt éppen elég baja, nemhogy még aival is foglalkozzon, hogy megkeresse, majd feltámassza a kincseket és a felszerelést hordozó öszvért, aki véletlenül pont meneküléskor keveredett a csatával, aminek következtében a feispannolt ellenségek kapásból agyonverték. A Legends of Aranna-ban a hűs, akinek mibenléte még titok a Mad Doc háza táján, sokkal hasznosabb tagja lesz a csapatnak. Igen, a csapattag immár nemcsak hangzatos kijelentés, hiszen a teherhordónk önálló statisztikákkal fog rendelkezni, és bizony meg is fogja támadni az ellensé-



geket. A Shadowjumperre azért ne „csibészljük” rá egymagában, de kevésbé erős szörnyek ellen igen csak hatékony segítőnek bizonyulhat.

Nem maradhattak ki az új tárgyak, a fegyverek és a kincsek sem. Ami a fegyvereket és a páncélokat illeti, ezek legtöbbje a szíveten élő fajok felszereléséhez hasonlatosan bambuszból, illetve gumból, vagy bőrből készültek. Akadnak varázstárgyak is szép számmal, melyeket az ellenségek nem véletlenül szerízen fognak elhagyni, hanem következetesen mindig ugyanannál a személynél fogjuk megtalálni őket. A legérdekesebbek az úgynevezett gyűjtemények, mint például a Demlock's Compendium, melybe egy varázskönyv, egy gyűrű és egy amulett tartozik, s melynek elemei ugyan egyenként is igen hatékonyak, igaz erejüket azonban együttesen felhasználva fejtik ki. Az eredeti Dungeon Siege-játékosoknak nem egyszerű átlát égne a hajuk, mivel a csapat tagjai enyhén szólva nemigen vigyáztak magukra, mikor csatára került a sor. Nem egyszer merült ki a játékos feladata abban, hogy azért változtassa az általa irányított játékosokat, hogy azokat kimenekítse az ellenség karmából. A kiegészítőben a fejlesztők mindent megtesznek annak érdekében, hogy ezt a kellemetlenséget orvosolják, minek következtében embereinket immár jóval kifinomultabb mesterséges intelligencia fogja irányítani. Az éremnek azonban most is két oldala van, mivel a fejlesztett MI nemcsak a mi embereinket teszi okosabbá és megfontoltabbakká, hanem a szörnyek támadási hatékonyságát is igencsak meg-növeli.

#### MOST MÁR TÚLI A SIKERT?

Jó kérdés, és a válasz alighanem az, hogy még mindig nem. Ezt főleg azért borítékolhatjuk, mivel a Mad Doc boszorkányműhelyében a mesterek az add-



onban sem tudtak túl sok mindent kezdeni az eredeti program legnagyobb hiányosságával, a linearitással. Kétségtelen, hogy a kiegészítőben többször térhetünk le a fő útvonalról, és gyakrabban találkozhatunk „mellék”-labirintusokkal, a fő kalandvonal teljesítéséhez azonban most is azon az időnként láthatatlan, de időnként szó szerint nagyon is látható folyosón kell végighaladnunk, melyet a fejlesztők körénk építettek... **TRASHER**

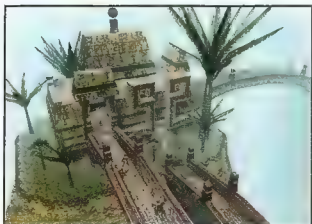
#### RIVALISÁG

##### Dungeon Siege

A Microsoft gondozásában jelent meg a Dungeon Siege című akció-szerpjáték, melyet megpillantva a műfaj kedvelőinek egyöntetűen leestek az álla. Ámulatunk tovább tartott, mikor kezdtük kiismerni az igen jól eltalált karakterfejlesztést, és amint egyre újabb és újabb társak csatlakoztak saját hűsükhöz. Aztán sajnos rá kellett ébrednünk, hogy az utóbbi idővel nem biztos, hogy előny, mert a csaták áttekinthetelenné váltak, és már azt sem tudtuk, melyik emberünkkel mit akartunk kezdeni.

##### Dungeon Siege 2

Még csak a kiegészítőre vártunk, de a Mad Doc műhelyében már megkezdődtek a játék második részének fejlesztési munkálatai is. A folytatásban egyrészt az első részben megszodott engine-t is leppáldó grafikus motorral találkozhatunk, másrészt az új fajok, kontinensek, tárgyak, kincsek és varázslatok mellett a fejlesztők ígértük szerint megoldást találnak az első rész két legnagyobb problémájára, a nagy létszámú csapat esetén áttekinthetelenné váló harcra, és a túlságosan feszított, lineáris kalandvonalra.







**Ebben a hónapban a II. világháborús játékok között ismét egy magyar fejlesztésű gyöngyszemmel ismerkedhettünk meg. A Digital Reality eddigi sikeres űrstratégiai játécai után a hangsúlyt szemmel láthatóan a földi harcokat feldolgozó, taktikát igénylő háborús játékokra helyezte, ebben a sorban a második alkotásuk a „Desert Rats vs. Afrika Korps” nevet viseli.**

A „DRvsAK” teljes egészében az észak-afrikai frontra valamint az ott egymásnak feszülő német és angol seregek ütközeteire helyezi a hangsúlyt. A hűs küldetésből álló játék 1941-ben az Afrika Korps megérkezésével veszi kezdetét és 1943 közepén, a Tunisziert folyó csatával ér véget. A két hadjáratra osztott játékmenet érdekessége, hogy hőseink segítségével mindkét fél oldalán betekintést nyerünk a konfliktusba (azaz ezúttal nemcsak a Szövetségekkel, hanem a Tengelyhatalmakkal is játszhatunk!). Hőseink, a Rommel alatt szolgáló Erich von Hartmann páncélos dandárparancsnok, valamint a Montgomery parancsnoksága alá tartozó Gregory

Sinclair törzstiszt sorsa fordulatot és izgalomban bővelkedő történetben tárul elénk.

A játékban központi szerep jut a hadsereg összetételének (a küldetések előtt a menedzsment-képnyőn választhatunk) és az így összeállított sereggel a hadszíntéren kivitelezett taktikai hadműveleteknek. A küldetések során a játékos a feladatok sikeres teljesítésével ún. presztízs pontokat szerez, melyekkel a következő küldetéshez a számára már elérhető egységekből szabadon vásárolhat. Azok az egységeink, melyek 1-1 küldetést sikeresen teljesítettek, tapasztalati szintet lépnek, és egyre ütőképesebbé válnak (a játékban összesen 3 ilyen szint található). Hadseregünket mindkét oldalon mintegy 25-25 különböző járműből (melyek további 7 kategóriába csoportosíthatók) és 8 eltérő gyalogos-típusból állíthatjuk össze. A különféle alakulatok egyfajta kő-papír-olló logikát követnek, ahol nem létezik legyőzhetetlen egység, mindenre van megfelelő ellenszer!

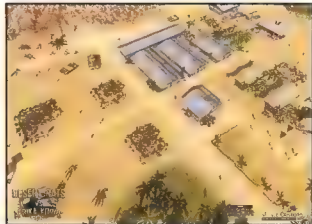
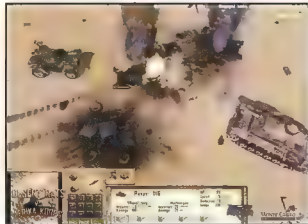
A játék érdekessége, hogy nem a szokványos építgetős, nyersanyaggyűjtős vonalat képviseli, hiszen a küldetéseket a menedzsment részben összeállított „alapanyag” segítségével – és az esetlegesen érkező erősítésekkel – kell teljesíteni. Az erőforrás-kezelés terén érdekes ötlet, hogy a játékban a gyalogosokat kezeljük így: velük tudunk épületeket elfoglalni, üres házakat vagy taktikai pontokat (bunker, géppuskafészek) birtokba venni, és járműveket működtetni. A megfelelő kezelőszemélyzet jelenléte különös fontossággal bír, hiszen a tankok és a lövegek különféle paramétereit (látótávolság, lövés gyakorisága, lőtávolság) a „felhasznált gyalogosok” száma növeli.

További különlegesség, hogy a harcok során nemcsak az ellenséges járművek megsemmisítése a cél: lehetőség van a kezelőszemélyzet kilövésére,

de akár a lövegtoronyt és a lánctalpat is szét lehet rontcsolni. A harcképtelenné tett egységeket ezután meg lehet javítani, majd saját gyalogosainkkal elfoglalva, immáron elfoglalt egységként használva írni vele ellenségeinket – azt is megemlítem, hogy az ily módon zsákmányolt alakulatok is megjelennek a menedzsment-képnyőn.

A játékot mozgató „Walker 2” 3D-motor megkapóan szép tájat varázsol elénk: a „pixel shader” technológiát használva a fémes felületek megcsilannak a tűző nap sugarakban, a hullámzó vízfelület pedig még FPS játékban is megállná a helyét. A robbanások, lángok, füstcsóvak nemcsak szépek, de egyáltalán be is világítják a környező tájat, amelyet a nagyméretű homokviharok tesznek fátyolban úszóvá. Az árnyékok valós időben számoltak, és nemcsak a tereptárgyakra, hanem az egységekre is vetülnek (self shadow). A nap állása is dinamikusban változik, azaz elképzelhető, hogy egy-egy küldetés napkeltekor kezdődik és szürkületben ér véget!

Mit is mondhatnék még? Természetesen idén még foglalkozunk a játékkal legalább egy kivesző tesztelés erejéig. Ha a Digital Reality tartja az ütemtervet, akkor a „DRvsAK” még november vége előtt, abszolút kedvező áron és magyarul (!) kerül ki a boltok polcaira.





Údv, poszméhelm! Remélem, mindenki jól van, és ezerrel gyűjtögetitek a cuccot télire, mikor hetekig nem szabad kimozdulni a lakásból, mert bejön a hó. Feltéve, ha esik majd, és be akar jönni. Mert láttam már olyat is, hogy a hó nem akar bejönni, de ez még a jobbik eset. Csak azt tudnám, hogy ennek mi köze a Pasik második részéhez, de azt hiszem, ezt már sohasem fogom kideríteni. Lássuk hát, hogy ebben a hónapban kik kerültek a nyárásra, kiket lehet megforgatni, miközben jajveszékelve visitanak a bordájukon és egyéb testrészeiken áthatoló tűhegyes titániumrudak okozta sokkhatás következtében... Remélem, senkit sem zavar a kissé hektikus bevezető, a valós tartalomra ugorva már ígérem, nem lesz ennyire borzasztóan 18 éven felülieknek pacnis az egész. Ugorgyunk!

**ABE - ABE S ODYSSEY - EXODUS.** Íme az egyik hús. Fingik, bőfog, időtlenül mozog, hatalmas, bugyuta szemei vannak, életében nem volt szexuális élménye, ráadásul zöld a bőre és büdös. Egy szépségszerenyen ez totális csőd lenne, azonban egy játékban azonnal megszeret bárki egy ilyen fullbűbű karaktert. Abe nagy karriert futott be, a másik ro-

vatban említést is tettem róla, hogy ez a játéksorozat volt az egyetlen, amelyik képes volt a platform-játékokat ragyogó eladások mellett újra prezentálni a gémtértársadalomnak. Gyönyörű helyszínek, ötletes pályadíjazás és nagyon-nagyon sok újítás emelte olyan szintre, hogy az összes kritikus szeme azonnal megakadt rajta. Mi is imádtuk, de még hogy. Meglepő, hogy nem próbálkoztak többen ezzel a stílussal.

Ami a legmeglepőbb, hogy az egész Abe projekt vezetője egy... egy... HIHETŐ! Egy egész nő! Tudom, ha lány vagy, már rá is csaptál az asztalra, hogy: "Na, ez a szemét is himsoviniszta, fűj, küldöm is az atomot..." Pedig isten bizony, nem vagyok az, sőt, imádom a nőket, főleg, ha jól dolgoznak! :) Sherry McKenna pedig az Abe sorozatért felelős igazgatóként igencsak megdolgozott azért, hogy valóban jó terméket adjanak el.

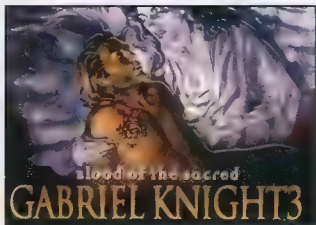
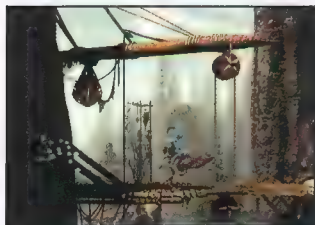
Saját bevallása szerint abszolúte nem ért a játékokhoz, csak annyit tud, hogy elege van a vérontásból, az FPS-ekből, a leszakadt végtagokból, a vérből. Terve az volt, hogy olyan játékot alkosson, mely elé bátran leültheti játszani akár saját gyermekét is. Persze elsőszámú béna-teszterként a cég Sherryt alkalmazta, hiszen egymaga, abszolút kizárva minden nyilvánosságot szeret bebújni az irodájába, és csak egyedül, a fódízájnerrel kézen fogva nekiugrani a teszteseknek. Igen, jól gondoljátok, azért tesz így, mert Sherry totál kutyaűtő ezekben a játékokban, így rajta lehet a legkönnyebben lemérni, ha a fejlesztők valamit túl nehézre csináltak. Már mehet is vissza bugifüre, ha nem egyértelmű valami. Ez olyan, mint mikor nővérem kipróbálta az Unreal

Tournamentet, ha már minden éjjel 3 éven át TeamSpeaken amiatt ordítottam. Leült, majd kb. 3 másodperc múlva fel is állt, annyira nem ment neki, mégis kuszúrta, hogy... mindegy! :) (Ennek ellenére az UT nagyon sikeres volt.)

Visszakanyarodva a fő témára szerény kis múltam berkeiből, szembesülünk azzal, hogy Sherry megcsinálta azt, amiről sok nő csak álmodik: érvényesülni egy olyan iparágban, amelyik férfiak által uralt. Linda Currie a másik példaértékű bébi ezen a téren, aki Ian Currie feleségként a Sir-Tech Canada tulajdonosa, de róla most nem lesz szó sajnos. Abe kalandjai számos platformon megjelentek, az első rész 500000 példányra pillanatok alatt elfogyott, a GT Interactive bajban is volt, hogy hohó, de elszámolták a piacszondázást. Gyorsan rá is kapcsoláltak, és személyes becslés szerint a kiadott részekből összesen már biztosan fogyott legalább másfélmillió. Szép munka, Abe pedig bevészódott a férfi (mudokon pacák) karakterek HIGH SCORE listájába.

#### GABRIEL KNIGHT - GABRIEL KNIGHT SOROZAT

Közvetetten már sok szó esett erről a markáns úriemberről, hiszen Ő az egyik főszereplője minden idők leborzongatóbbr trilógiájának, Jane Jensen víziói alapján. Jane ugyan tett utalást a harmadik részben arra, hogy lesz GK4, mégis a Sierra egyelőre legnagyobb bánatunkra jegelte a projektet. Még azt is tudni vélük a közeli főkolomposok, akik minden nap Jane-nel fagyznak a helyi bisztróban, hogy szellemekről fog szólni. Volt már Voodoo, volt már vérfarkas, szóval egy szellemstori már nem is olyan





durva :) Érdekes, hogy Roberta Williams elfogadta Jane-t co-writerként a Kings Quest 6-ban, pedig Roberta személyes kultusza oly nagy, hogy nem gondoltam volna még véletlen sem, hogy képes a Sierra másik tehetséges bébijét minden marakodás nélkül beengedni a hűsösfazekába. (Nem szexuális értelemben, fűj, mire gondolsz Te...)

Tehát Gabriel nem unatkozott a kalandjai folyamán. Társáról már volt szó, Grace Nakimura segédkezett a talányok felderítésében. Nem egy 96B, de nem is kell, itt a játékról szólt a dolog.

Gabriel lovagunk hangját a két kelendőbb részben, az elsőt és a harmadikban Tim Curry kölcsönözte. Őt több filmből is ismerhetitek, általában vígjátékokban szerepel (Halál! Fegyver stb.), de szívesen vállalta a kissé komorabb stílust is, hiszen rajongók ezrei követelték vissza hangját az első rész sikere után. A régi szép idők, még ért valamit a játékosok akaratára... (Szipp-szipp)

**ROGER WILCO - SPACE QUEST 1-8.** Ha már Roberta Williams-nél tartottam az előbb, akkor muszáj Roger Wilcoval folytatnunk. Tudom, hogy semmi köze a Space Quest 6 epizódjának Robertához, de a 3 nagy kalandjátékvonal mégiscsak egy házon belül készült a Sierránál anno (a történet alából megér egy külön cikket, így most nem lövök le semmi poént), tehát megérne egymás mellett, még szerény rovatom keretein belül is. (Az asszociáció a nevek kezdőbetűjére teljesen véletlen, Roberta és Roger semmiképp nem kapcsolhatók össze.)

Ken Williams producer eleinte nem hitt a projektben, mégis, mikor Scott és Mark először 1990-ben elmondták ötletüket, hogy egy totál lúzer űrszeméltakartól keveredjen óriási kalandokba a kozmoszban, ráadásul le is programozták az első pályákat, azonnal szerelembe esett a játékkal, és zúdult adott neki. A Space Quest sorozat 6 részt élt meg, az egészért az a szerencsétlen takarítóként beavaszált főhős volt a felelős. Még hangkommunikációs program is keletkezett Roger Wilco névvel, amelyet az online játszó játékosok máig használnak, bár a TeamSpeak kezdő kiszorítani a régi motoros szoftvert. Mág nem értem, a Sierra miért hagyott fel a legsikeresebb sorozatának folytatásával, mikor a csapat nagy része még esetleg kéznél is lenne. Az InterAction magazinban maga Ken Williams nyilatkozta, hogy a Sierra projekttervezése képlekeny a

jövőre nézve, a kalandjátékok terén sajnos főleg. Minden rossz hír ellenére szerintem 100%, hogy lesz SQ7. A két fejlesztő az Andromédától, akik a SQ kalandoknak a kemény magját képezték, ugyan már nem dolgoznak a Sierránál, ennek ellenére van némi esély rá. Reméljük, tényleg így lesz, a sorozat hosszú történelmet írt, csúnya vége lenne, ha csak hat HSLZ bírt volna. :)

Rogereknél az utolsó megjelent rész nem volt hangja, nem is kell kérdeznem, miért, persze, hogy a CD média csekély elterjedtsége miatt. A Sierra legnagyobb hűzása a hatodik részét az volt, hogy Gary Owens orra alá toltak egy borítékot, amely tele volt megfelelő mennyiségű zöldséggel. Ennek eredményeképpen elvállalta a narrátori szerepet. A fickónak fergeteges hangja van, ha még nem hallottátok, akkor egy piciny betekintés erejéig mindenképpen érdemes csekkolnotok. A Space Quest 6 munkaiame a "Spinal Frontier" helyett az utolsó másodpercekben még mindig "Where In Corpsman Santiago is Roger Wilco?" volt, de a Broderbund perrel fenyegetőzött, így inkább változtattak. Tény, akkoriban a Broderbund legsikeresebb detektívkaland sorozatát nyomta, "Where in the... Carmen Sandiego?" címen. Pedig poén lett volna. :)

**GORDON FREEMAN - HALF LIFE 1-2.** Gordon Freeman... Olyan ismerős, csak nem tudom, honnan. Vajon ki lehet? Lehet, hogy nem is mérvadó karakter a pasmagok felhozatalában? Egyáltalán játékosban szerepelt? Nem szárnyasbétét-reklám! Nem? ... Tényleg? Mégis játék? Akkor biztos valami alsókategóriás cucc lehetett, amelyet 300 forintért adnak már a második napon a Media Marktban. Micsoda?? Half Life 1-2? Azt sem tudom, mi az, hagyjál már Henriett, miről beszélsz? Játszott azzal bárki is? :)

Azt hiszem, őt kell a legkevésbé bemutatnom nektek. A monstre szavazáson, amelyet már említettem a múltkor számban is, nem hazudok, olyan 3 pete-sejtnyíval maradt csak le Solid Snake-től. Én megosztott első helyen szívesen látom őket, hiszen a Black Mesa incidens hőse könnyűszerrel megérdemli bármikor eme titulus. Igazság szent nehézség pont a HSLZ megjelenése előtt 20 nappal azt nyilatkozni, hogy remélhetőleg megismétlik a Valve-nál azt a sikert, amelyet a Half Life elért. Mérföldkő volt a játékok terén, és csak magamat ismételném, ha

újra leírnám, hogy miért. (Half Life 2 E3 bemutatás, ha még nem olvastad volna. Érdemes, büntetni fog :) )

Minden kiegészítőjével (CS, Blue Shift, Opposing Force, DoD, akármilyen...) együtt 8 milliónál is többször kiadották Freeman urat. Ennyi pénz nehezen tudtok elképzelni. Megérdemelt pihenője után újra színe lép majd, ugyanúgy harszautban, ugyanúgy a Valve dolgozók feszítővászával a kezében, ugyanúgy egy szál hang nélkül. Ugyanis, mint észrevettétek, Gordon sohasem szólt egy szót sem, mindig csak hozzá beszéltek. Előreláthatólag ez a második részben is így marad, nem is baj, így könnyebb azonosulni a személyiségével. Továbbá megspórolták egy szinkronhangot. (Nem mintha ezen művi volna a Valve dolgozók szálamis szendvicse...)

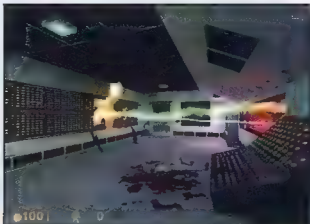
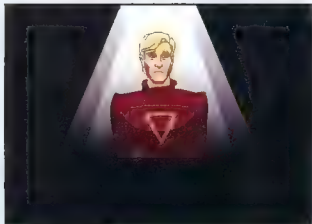
Megleljenek mindenki azt hitte, a Quake 2 felturbózott motorját használja, pedig nagyon nem. Ez csak annak volt az eredménye, hogy kerek 1 évvel később adták ki a HL-t, mint a Q2-t. Senki sem gondolta volna, hogy bárki más képes lenne jó 3D motort fejleszteni az id software-en és Tim Sweeney (Unreal) csapatán kívül.

A játék még Dreamcastra is elkészült, de olyan szinten, hogy már a katalin plakátok is készen voltak. A Sega viszont másképp gondolta, és bejelentette, hogy kiszáll a Dreamcast üzemből, és ennek a családnak nem lesz több tagja. Kár, a HL tuti befutott lett volna, nem csak a Shenmue miatt vették volna talán a Sega gépét. :)

Gina, Gordon Freeman felesége eredetileg belekérült volna a játékba, mégis kiírták a sztoriból, de az elkészült modelljét felhasználták. Őt láthatjátok a tréning szekció holografikus modelljeként. :)

**CLONE 47 - HITMAN 1-2-3.** Nem kell megjelteni, a Hitman 3 még nem jelent meg. A híreket TI is hallottátok, az E3-on hatalmas plakátok hirdették, hogy bizony, kedvenc biológiai tenyésztett hentesetek újra visszatér még nagyobb fegyverzerzárral, még cinkesebben hideg megjelenéssel, továbbá még jobban lengő nyakkendővel.

Amikor először megláttam Hitmant, kissé vonakodva fogadtam a program próbálkozásait arra nézve, hogy azonosuljak egy kopasz bérnyilkos ípsével, aki imád öltönyt hordani a munkájából kifolyólag. Ezzel az utolsóval még nem is lenne semmi baj, no de az elejével már annál inkább. Szerencsére a pályater-





vezés és a lopakodós-hullacipelő akciójátékoknak abszolút újszerű megközelítése egykettőre megszerettette velem a stílust. Ideje volt már egy ilyen játéknak berobbannia a piacra, hiszen a Tomb Raider sokadik része "untatta" akkortájt épp a játékosokat. Clone 47 azért nem Lara, ha ugrálásról van szó, és sincsenek is akkora cickói, sem formás fenéke. (Lehet, hogy van neki, de bocssátsatok meg, én nem szeretném leellenőrizni, nézze, aki akarja.) De nincs is rá szükség, bármilyen külsőleg hiányt ellensúlyozza a zakója alól előhúzott fegyverzenállal, vagy a táskájában cipelt gyilkológépekkel. A második részben már kivételesen szép rendek engedtek betekintést a játékosoknak abba, minként is tengeti mindennapjait Mr. Hitman, ha nem paradicsompompóban úsztatja épp a fél világot. Ekkor is paradicsommal foglalkozik, sőt, mélyen vallásos, mint ez az intróból kiderül... Hihh. :) A zenéért a magyar Budapesti Szimfonikus Zenekar felelt. Hallatszik is, ezt a legpozitívabb értelemben értem.

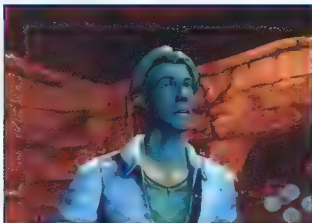
Az IO Interactive a fejlesztő, velük még találkozhatok a Gamer hasábjain ebben a hónapban, éppen a megjelenése küszöbén álló Freedom Fightersüket testeltük. Egy biztos, a srácok nem szakítottak a 3rd person világgal.

Az első Hitman rész a 2000-es év remek grafikával és páratlan fizikával rendelkező, legkellemesebb "nézdahátam" klónja volt. Órákat szórakoztam azzal, hogy a megölt csávókat ledobáljam a csatornába, csak egy-egy bemerevedett testrúzs mindig beleakadt a járdába, így püföltém, rugdostam, ráncgáltam naphosszat tehetetlen testüket, sírva (meg

egyéb) a gyönyörtől. :) A második rész még kiforrottabb lett, ezt az eladási adatai is mutatják. Németországban ezt a játékot is betiltották. Játsszanak ott egyáltalán valamivel az aknakereső és a Bikini Karate Babesen kívül? Na mindegy, ebből a szempontból örülhetünk, hogy nem ott élünk. :)

#### BENNE STOBART - BROKEN SWORD 1-2-3.

Sokan megkedvelték George Stobbartot a GAMER teljes játéka nyomán is, többen is írtak, hogy leharapjátok a fülém, ha nem kerül be kedvenc arcaim közé. A Broken Sword 1-2 kétségtelesen a kézzel rajzolt kalandok legjobbjai közé tartozik, úgyhogy semmi akadály. A Revolution tulajdonképpen ezzel alapozta meg játékfejlesztői munkásságát. A harmadik résztől (Broken Sword: The Sleeping Dragon) kicsit ódzkodom az előzetes képek alapján, de remélem nem lesz vele semmilyen játémeneti probléma, noha a trendnek megfelelően már 3D gyorsított lesz. Remélem sikerül becsémpésznie Broáfnak pár képet róla, impresszívnek ígérkezik, annyi szent. Az animátorok ugyanazok, akik a nagysikerű Dragon's Lair és Space Ace játéktérmi interaktív mesefilmeket csinálták a 80-as évek végén, így nem csoda, hogy a 3 rész ennyire hasonlít rájuk. Honlapjukon nemrég egy nagyon forró hír fogadta a látogatókat. A Beneath a Steel Sky fedőnévű kalandjuk freeware lett, még az is lehet, hogy sikerül megfűzőnőn Lawmant, hogy passzírozza be nektek a CD-re, ha sikerül, ismét kaptok egy kalandjátékot, ami egetrengően jó sztorival rendelkezik. Futurista kaland, én nagyon kedveltem, ha számít valamit. :)



Georgérl pár szóban elég annyit, hogy teljesen átlagos kaliforniai fiatalember, jogi diplomával, aki Pánzsban tölti szabadidejét, amikor csak teheti. Egy ilyen vakáció alkalmával keveredett az első kalandjába, (melyet le is nyomtatok szerényen) összesodródva Nicole-al, bájós partnerével. A keresztelovagos sztori lassan indult be, mégis jó nemzetközi visszhangra lelt a játék. A második rész még sikeresebb lett, talán emiatt is készült a harmadik. Reméljük nem csupán anyagi megfontolásból teszik ezt a Revolutionnál és maradt bennük tartás és szeretet a kalandjátékok iránt. (Ha már a Lucasarts beintett csúnyán...)

Stobbart úr szinkronhangja Rolf Saxon színész mindkét megjelent részben, csak imádkozni tudunk, hogy a harmadikban észre is sikerül leszerződtenünk. A legismertebb filmszerepe talán a Mission Impossible (tudjátok, a Tom Cruise-os szupercsoport imitáció) CIA ügynöke volt. Pénzeszsákok neki is, akkor biztosan készséggel vállalja. A cikk leadásakor még nem jött válaszzevlé a Revolutiontól ezügyben, de hamarosan tudni fogtok minden részletről a Broken Sword III megjelenésekor...

**ZÁRSZÓ.** Ennyi fért a mostani csokorba, remélem, jól vagytok, és nincs gond a fehérebevitellekkel sem. Tessék felhagyni a zsírtartalékokat, és legalább 5 kilót hízni a télre, olyan játékdömping lesz ebben az évben, amilyen még sohasem volt. Mi itt leszünk, tudni fogtok mindenről, amiről csak kell és lehet. Addig is élvezétek az utolsó napusagarakat, cibáljátok a lányok haját, és persze igyatok sok málnaszörpöt. Csók mindenekinek! ■ ■ ■ FÉLRE ■ ■ ■

Rendeléshez küldd el SMS-ben a **WOW** 06-30-30-30-as számra a kiválasztott csengőhang kódját!

|                                 |  |                             |                                |
|---------------------------------|--|-----------------------------|--------------------------------|
| <b>SKATE OR DIE</b><br>GAMK6046 | <b>NEED SPEED</b><br>GAMK 11083          | <b>TEKKEN</b><br>GAMK 17842 | <b>QUAKE III</b><br>GAMK 17851 |
| <b>WOW</b><br>GAMK 5611         | <b>IRJÁ BE A PIN-KÓDOT:</b><br>GAMK 7135 | <b>WOW</b><br>GAMK 16602    | <b>WOW</b><br>GAMK 7460        |

Küldd el SMS-ben a kiválasztott logó, vagy képzet kódját a **WOW** 06-30-30-30-as számra és kiküldjük telefonodra. Amennyiben ajándékba szeretnél küldeni, írd be a kód után egy szökező kihagyással a címzett telefonszámát.

|                          |                         |                         |                         |
|--------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| <b>2006</b><br>GAMK 4294 | <b>WOW</b><br>GAMK 2376 | <b>WOW</b><br>GAMK 4305 | <b>WOW</b><br>GAMK 4440 |
| <b>WOW</b><br>GAMK 255   | <b>WOW</b><br>GAMK 3330 | <b>WOW</b><br>GAMK 4286 | <b>WOW</b><br>GAMK 4339 |





Mocsy nem tudom, honnan rendelkezik olyan látnoki képességekkel, melyek segítségével mindig kiszagolja, mikor érkezem védtelenül, ártatlanul, rózsaszín buborékban a szerkesztőségbe. Ígyekszem annyira random módon elkövetni bejárásomat, hogy még véletlenül se akaszthasson rám több oldalt, mint amennyi feltétlenül szükséges. Már messziről integet mindig ilyen esetben, kólával, pizzával kínálva (ami már hideg persze... :)), sőt, még a főnöki bőrfotelébe is beülhetnek olyankor. Persze aggasztán vénám mindig megérzi ilyen helyzetben, hogy valami nagyon nem frakkó, mégis mindig csak akkor eszmélek már fel, mikor a kezembem van egy CD, amelyről lapzártá után kell írnom gyorsan. Ily álnok módon csusszant a zakózsémbem a Freedom Fighters is, lássuk, megérte-e az a pár perc Mocsy-aura-deathmatch a fotelében... :)

**BEVEZETÉS UTÁN, DE ELŐSZÖ ELŐTT.** Szeretném kihasználni ezt a szent helyet arra, hogy 2 mondatban mélységes gyűlöletemet fejezzem ki a Safecast-védelemmel ellátott lemezek iránt. Tulajdonképpen én vagyok a hibás, és csak magamnak okoztam több óra felesleges szó... szórakozást, de akkor is fúj, jáj, nem szeressem, punktum! Ennyit a homlokcsontom fém asztallapba vergetéséről bűnhődés végett, lássuk a játékot.

A Freedom Fighters fejlesztői nem ismeretlenek a számotokra, hiszen majdnem biztosra veszem, hogy a Hitman sorozatról (amely még nem annyira sorozat, mert a harmadik része még mindig nem jelent meg) hallottatok. Az IO-Interactive fejlesztéséről van szó, nem véletlenül. A cég csillaga felemelkedőben van, jön a pénz, mint a nem várt gyerek, nemrég jelent meg az X-edik konzolra a Hitman 2 Japánban, amely köztudottan játékelles piac, így nem várhatók bevételek onnan sem. :) Jelenleg a dán szoftvercég körülbelül 120 alkalmazottal dolgozik, mindenki mosolyog, issza az ingyen üdítőt munka alatt, cserébe termelnek is rendesen. Még Magyarországról is toboroztak programozókat a közelmúltban. A hűsösfezek méretét az is jelzi, hogy a szérvény 6 millió dollár feletti tiszta nyereségük (a köl-

automatás fiú kifizetése utáni összeg!) további 4-5 komolyabb önálló projekt finanszírozását engedi. Fincsi dolgokat főzhetnek majd a lányok, de most kanyarodjunk vissza a Freedom Fightershez.

A sztori nagyon rendhagyó, mégis egy középkategóriás Godzilla-típusú mozifilm skriptjét űti csak meg. Alternatív történelemlről van szó, mely a második világháborúban ágazott el a jelenkor eseményeitől.

**1945** - A szovjetek ledobják az atombombát Berlinre, vége a háborúnak.

**1953** - Nagy-Britannia kényszerből utolsó országként csatlakozik a kommunista nézetet valló országokhoz.

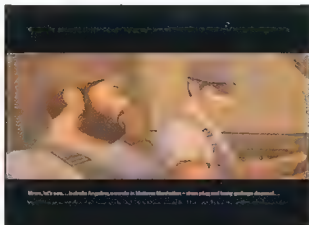
**1961** - Atomrakéták telepítése Kubába szovjet részről.

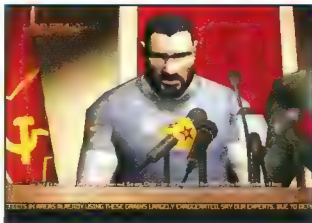
**1976** - Guatemala és Hondurasba szovjet katonai erők érkeznek "megfigyelés" céljából.

**1996** - Mexikóban kommunista kormány került hatalomra.

**2001** - Sikertelen merénylet az USA elnöke ellen.

**2003 tegnap** - Több azonosítatlan repülő tárgy lepi el az USA partjainak légterét. Az USA meteorológiai ballonnak titulálja őket a pánik elkerülése végett. Itt kapcsolódunk a történetbe, mikor a szovjetek még nem szállták meg New Yorkot, de ne aggódjatok





tok, ez az itt startoló intro 3 és feledik percében megváltozik, jönnek, mint az... oroszok.

Christopher Stone, 32 éves vízvezeték-szerelő. Átlagjövedelme lócitrom, van egy testvére, aki szintén szakmabeli. Átlagos polgorszámú arc, megfelelő bariton hang. Hogy miért írok le ilyen nevetséges dolgokat? Jaa, jobb, ha felkészültök, hogy a főhős pontosan ezekkel a paraméterekkel rendelkezik. Erő, egy teljesen átlagos amerikai polgár bőrébe bújtatok, aki a későbbiekben persze minden fegyvert csukott szemmel elsűtő gyilkológéppé válik. De nem szaladok ennyire előre, lássuk, hogyan kezdődik a szovjet megszállás.

Drága öcsikénk már munkába menet pampog a furgonban, hogy mennyire elege van a munkából, és mennyire aggasztja az, hogy a szovjetek elfoglalták Dél-Afrikát. Hétfő reggeli első célállomásuk Isabella Angelina. (Nem az oroszoké, hanem a szerelőké. Pontosabban az övéké is, hiszen Isabella a "Ne Higgyetek A Vöröseknek" mozgalom vezetője.) Az üres lakása megerőltetve szerencsés véletlen folytán Christopher éppen a hálószobában keresi még a célszemély fotóznivaló csöveit, amíg öccsét szépen foglyul ejtik a benyomuló Tatarin tábornok (rossz fiú nagy bajusszal, tudjátok már, hogy meg ez) katonái. Ők is Isabella Angelinát keresték, csak sajnos éppen leugrott szolizni, valószínűleg szerencséjére. Innentől végig pörög a játék, nem viccelek. Amint a játékos vezérlelt kap, máris nyeli a golyókat, mint jó örömlány a... öö... pénz.

**VEZÉRLÉS.** Nézd-a-hátam stílus lévén, a rég bejárt Tomb Raider-es billentyűzetkosztást használják ezúttal is. Az egér érzékenységből érdemes kicsit visszavenni, bár lehet, hogy csak nálam pördült meg hetvenszer, mikor hozzáértem cincógóhoz. Ez a játék sem más, mint a többi, ebben is lehet futni,

csapdosni, harapni, rúgkapálni, zoomolni, gránáttal, molotov kóktéllal dobálózni, távcsővel kukkolni, újratárazni, üszni, ugrálni, oldalazni, komótosan lépkedni és - nem utolsósorban - lőni.

Hééé, nem kell máris kivenni a meghajtóból a CD-t, ha úgy érzed, nincs 17 ujjad. Tedd szépen vissza, jó hírem van a számodra. Ezt az egész káoszt 5 billentyűvel irányítod és az egередdel, nem kell megkérni a barátánót, hogy kézségesen nyomkodja a billentyűdet.

Az első pályán a tutorial mindent megmutat, noha már betekintést nyerhet a gémer abba, miről is fog szólni a játék. Khm, tehát kislányosan szólva: HENTELNI KELL, MINT A VADDISZNÓ, MERT BAROMI SOKAN JÖNNÉK SZEMBE EGYFOLYTÁBAN!

Nem egyszer töltöttem vissza a játékállást még legkönnyebb fokozaton is, úgyhogy készüljetek fel TI is kedvenc mondatom alkalmazására: "Ha nem sikerül sehog, próbáld máshogy!"

Apropó, mentési! Mivel az egész játék alapötletét az adja, hogy a csatornarendszerekben, a városok alatt bujkáló ellenállók fel-felmerészkedve odacsapnak egy hatalmasat az éppen hatalmon lévő szovjeteknek, a mentés sem lehet egyszerűen megoldva. Így hát úgy döntöttek, hogy a poén és a nehezítés kedvéért csak meghatározott pácokon (pályánként kb. 2) eshet neki a player a szériatartozék csavarkulccsal a csatornafedélnek, mely kinyitása után már onnan kezdheti újra a pályát, vagy visszamehet a főhadiszállásra. A visszatérésnek azért van értelme, mert nagyon sokszor (főleg Isabella Angelina és az öcsike kiszabadítása után) már 2-3 egész nagy pályarész is összetartozik, és nem lesz mindegy, honnan hova viszik át a robbanószeret, ha épp robbantani kell. Természetesen azt sem szabad elfelejteni, hogy a pályák kivégzésének mindig van egy ajánlott sorrendje, így ne csodálkozzatok, ha miszlikbe aprí-

tanak, mikor tápos helyre érkeztek még tojáshéjjal a heréi... feneketenek.

**A HÜLDETÉSEK.** Hosszú az út a megszeppent kiscsávó és a rettenthetetlen harcos között. Nagyjából 20 pályán kell átverekednetek magatokat, így a hosszú játékidő garantált. A játék eleve nehéz, ráadásul, ahogy haladtok előre a sztoriban, úgy lesz egyre durvább. Az elején még Isabella Angelina adja a küldetésekét, aztán a csavarok és a fűmányok becsempészése után szépen megtörténik minden, ami megtörténhet egy forgatókönyv szerint működő játékban. Nem nagyon szeretnék részleteket elárulni, legyen elég annyi, hogy az átvétető animációk és a történet van annyira jó, hogy ébren tartsa a játékot. Minden sikeres küldetecskor után a kép beszükül, és jön a végére már mosolyogva fogadott, jól ismert televíziós hírműsor adás, a szovjetek uralma alá vont New York-i média propagandája, élen Tatjana Kempinszkivel, akinek a poszterére a megszálló katonák nap, mint nap rámosolyognak. Igen, Tatjana valóban jó darab, majd meglátjátok TI is. Kár, hogy amikor a történet vége felé már a TV épületét kel ostromolni, őt nem lehet a megfelelő módon mörsele tanítani az egyik hátsó szobában.

A fürdőszobában ütem éppen fájfalva már nagyon a kisujjamat, amikor egyszer csak belém hasított a gondolat. Hozzávetőleg 2 órája játszottam végig a Freedom Fighterst, mikor hirtelen elkezdtem mosolyogni, hogy de jó is volt Tatjana Kempinski hangja, full durva akcentussal, ahogy kell, szinte Nev Jorknak ejtette a várost, ahogy kedvenceim tette a Blöffben. De nem is ez a poén, hanem az, hogy annyira ismerős lett abban a pillanatban a hang, hogy nem ugorhatott más be, csakis Olga Gorlukovich (Vanessa Marshall) a Metal Gear Solid 2-ből. Tudjátok, a jellegzetes "I gessz jó dezőrv a







littől kredit... Nován hev ever dádzt det sátofmájn! mondata. Bimn, azonall kiugrik kádból, bekapcsol gép, nem lecsöpögtet vízzel bilentyüzet, és láss csodát, Vanessa Marshall úszik felefele előelő helyen a stábilistában.

Egyszóval az átvezető animációkért is érdemes küzdeni. Tájtna mindig az aktuális propagandát nyomja, értelemszerűen Chris minél jobban tevékenykedik, mint Freedom Fighter, annál jelentéktelenebbé próbálja tenni a dolgot. Lesz minden a híradási között, ami csak elképzelhető (na látjátok, amire most gondoltok, az PONT nem lesz :) ), nem fogtok unatkozni.

Hogy sikerül-e felébresztenie Chrisnek a nemzetet, visszaadni az oroszokat haza, továbbá egy-két bónuszra szert tennie a veszteségei mellett, kiderül, ha nekiveselkedtek a monstre kalandnak.

**FREEDOM FIGHTERS.** Szerencsére nem kell egyedül lenyomni a tonnaszám érkező ellenfélhegyeket, így már elérkezünk a játék egyik legérdekesebb újításához, amely nem is annyira újítás, mint inkább segítség fűcsór. Az IO-s arcok bevezették a karmát, mely minden sikeres küldetés, vagy ember megmentése után növekszik. Érdemes minél hamarabb a szintlépésig tornászni, tehát folyamatosan próbáljatok minden fő- és bónuszfeladatot megoldani, különben nincs tekintély, amellyel az esélyetek egyenes arányban csökken a későbbi pályákon, mert kevesebb embert cipelhettek magatokkal élő pajzsként.

Igen, jól olvastátok, csapattársaitok vannak, így máris kérdezhetnétek, hogy hol van akkor a Multiplayer menüpont? Sajnos PC-n nincs, csak konzolokon, de azt hiszem, nem is hiányzik annyira. A gépi karakterek nagyszerűen küzdenek, minden parancsuknak engedelmeskednek, és csak nagyon rit-

kán tévednek el. Eleinte a karma csak két-három, később négy-öt, vagy több katonát "blí el", szinte egy kisebb háborút meg lehet vinni velük. 3-fajta irányító parancs létezik, a regroup/fall back (mindenki köré/maradjatok le) a felderítés és a területvédelem. Aki kicsit taktikusabb, nem fogja előre küldeni a biztos halálba az embereit, noha így könnyebb besurranni a golyózáporban a célobjektum felé, mégis amondó vagyon, hogy lépésről lépésre, megfontoltan haladjatok, ne áldozatok embert. Próbáljátok életben tartani őket, mert ugyan nincs megkövet, hogy hányat ölethettek meg a küldetések alatt, az biztos, hogy ha hamar halnak a pályákon, nektek lesz nehezebb dolgokat az adott map végén egyedül.

Aki ügyes, megcsinálhatja a pályákat kevesebb hentelesséssel is, de ne Hitman-méreteken gondolkodjatok, a Freedom Fightersben majdnem mindig elkerülhetetlen a harc. Ha nem céloztok a mellékfeladatok elvégzésre, rohanhattok egyből a szovjet zászlóhoz, melyet MINDEN alkalommal le kell szedni, és fel kell tenni az amerikai, különben nincs vége a pályának. Általában az épületek homlokzatán vagy tetelén találhatók, és csak kacskaringós úton közelíthetők meg; nem véletlenül, hisz ebben a játékban pont az a lényeg, hogy "bevedd" azokat a épületeket, melyek a meghódítandó városrészen vannak. Nagyot csaptam a homlokomra, mikor ez számomra is nyilvánvalóvá vált, miért kell folyton ezzel a zászlóval korbácsolni szegény amerikaiak tudatát? Nem is értem...

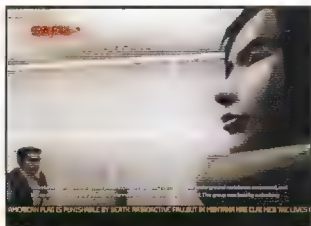
Zászlót le- és felkötni csak a főhős tud, a többiek legfeljebb fedezik addig, míg levonja és felhúzza. A csapattársak életerege igen nagy, és csak az ellenfelek képesek sebezni őket, no meg a felrobbanó autók és egyéb tárgyak. Ha mégis elfáradnának taktikus és odafigyelő vezényletek ellenére, csak

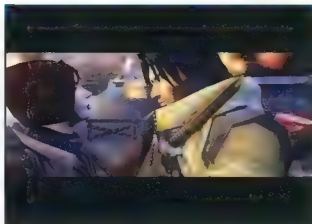
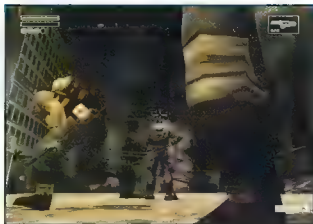
dobjátok meg egy egészségügyi csomaggal őket élő-jük álva, máris talpra szökkennek, és folytatják a harcot. Ezt érdemes az elszórtan fellelhető nem csapattárs ellenlők sérültjeivel is megtenni, a karma ezzel növelhető a legkönnyebben, továbbá a program elhítheti a játékosait azt is, hogy valóban segít az embereken. :)

Az egészségügyi csomagok szinte fontosabbak a játékokban, mint a fegyverek. Chris nagyon sokat, szám szerint 8 darabot tud magánál cipelni. Ami még fincsibb, az az, hogy a hatása azonnali, csak elő kell venni, és máris csordultug van a HP-kjelző. Persze, néha röpökde a szép mondatok kedvenc szomszéd némin bánatára (megint), mikor a legnagyobb action közepette mindig a csavarkulcsra váltott a medi-kt helyett. Bindejelték le egy külön gombra, akkor nem fogtok annyit színi, mint én.

Az Al átlagon felüli. Ellenfeleink elbúgnak, körbevesznek, settenkednek, sőt, legalább visszálónek, miközben fedezőket keresnek, ha a távolból tüzet nyitnak rájuk. Félnak a gránától, ha kell, átmásznak egy bankádón is, nehogy alattuk robbanjon. Hatásos.

**GRAFIKA, HANGOK.** Mivel már említettem, hogy a cucc konzolokra is megjelent, sejtethetek, szép, gyors, ugyanakkor lehetne jobb is. Sajnos a PC előnyeit most sem használták ki igazán, nem találai olyan nagyfelbontású textúrákat, melyek mondjuk a Hitman 2-ben feszítettek. Nem is várható el tulajdonképpen, hiszen a fejlesztőknek nem olyan kis területeket kellett itt lemodellezniük, mint a Hitman esetében. Rengeteg helyszínt sikerült még így is, 1 CD-nyi adattalrom mellett élvezetessé és látványossá tenniük. Egy-egy utcai beállításnál (melyről remélhetőleg Broáf bébi bedob pár zaftos képet) majdnem olyan érzésem volt, mintha Source-





motoros (Half Life 2) screenshotot néznék. Mielőtt nagyon hozzám vágnátok a malacperselyeket, olvassátok újra, és látjátok majd, hogy csak 'majdnem'. Persze, a talaj elmosottabb, nincsenek komolyabb shaderek, és a karakterek polgosszáma is kisebb, de azt hiszem, szeptember végén, a lehető legjobb megjelenési időpontban ez megfelelő, míg a nagyjáték még nem érkezik végre. Sőt, mire olvassátok, kiderül, hogy a Valve tartotta-e a szeptember végéi HL2 dátumot. (Lily szerint nem fogják :))

Az engine nemcsak dekoratív, meglehetősen erős is. Volt szituáció (főleg a végén), mikor 15-18 szovjet mozgott egyszerre a látómezőben, továbbá a főhős és társai. Mindezt 1280x1024-ben, maximális AA és AF beállítások mellett, semelyik gépnek nem kis teljesítmény lematekoznia. Biztos vagyok benne, hogy a játék sokkal gyengébb gépeken is remekül fut majd.

Sajnos a Freedom Fighters sem kivétel a rossz polygonilisztéses játékok kavalkádjában, itt is számtalan esetben belelógna egymásba a karakterek. Ellenben az ellenfelek rongybabba fizikája kicsi, de meglepő újításokat csempészett a játékba. (Értsd: hordóra megfelelően zuhanó, korlátlan áteső, gránáttól ves róppályán elrepülő szovjetek.)

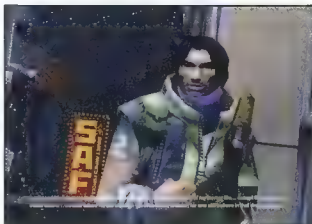
Hangok terén nem annyira jó a helyzet, noha panasza sem lehet okom. A hó ropog, a fegyverek pukkannak, az oroszok üvöltenek, mégis a legjobban a több környezeti hang hiányzott. Hihetetlen feelinget adott, mikor az utca közepén óvatossá előrenyomulva egyszer csak a távból egy MIG hangja suhant át a csapat felett. Percekig az eget kémleltem, hogy merről érkezik majd az áldás. A szinkronhangok jók, nem hiába tapsikoltam Vanessa Marshall jelenléte miatt. Csak én ne felejtsek levelet írni neki, hogy ismét gratuláljak (remélem, a neveketben is) nagyszerű alakításához.



**FEELING.** A legmegkapóbb az egész játékban, miután sikerült átszellemülni a szétrombolt New York futurisztikus látványába, az az, hogy az érzés maradéktalanul átjön, miszerint nem vagyunk egyedül. Több helyen látni szovjeteket, akiket partizánok módjára lőnek beásozt harcosok, az emeleti ablakokból orvlövészek tízedelik mind az amerikai, mind az orosz erőket, beállítottaságtól függően. Komolyan mondom, mint egy háborús film. Az utolsó pályák egyike még a Medal of Honor partraszállásos pályáját is üttötte nálam hangulatban, mikor 40 emberrel együtt nyomultam be egy erődítménybe.

Az utcák füstölnek, számos helyen rögtönzött hadalások, telepíthető bunkerek és egyéb játékszerek jelzik, hogy az oroszok komolyan gondolják az amerikai nép megmentését a kommunizmus tálcán nyújtásával. Éjszaka, nappal, esőben, hóban, viharban, épületben, mozbán, tűzoltóság, rendőrség: a játékos mindenhol megfordul a történet folyamán, nem kell félni a monotonitástól!

**ÖSSZEZGÉS.** Nem gondoltam volna, hogy egy szoros határindós játékkal ilyen jól fogok szórakozni. Először még csak az érdekelt, hogy minél gyorsabban túl legyek rajta, aztán egyre több pofont kaptam sietségem miatt. Szánjátok rá az időt, ha komolyan érdekelt titeket a játék, nem az esztelen, előre rohanós öldöklésben van a kulcs, hanem valóban a taktikus, gyenge pontokon beható stratégiaiában! Embereitek vezérése gyors és dinamikus, az engine meg van annyira erős, hogy olyan környezetet varázsoljon az egész alá, mely hosszú időre lekötötheti a játékosokat. Becslésem szerint körülbelül 12 óra alatt végigjátszható, de akkor az már vér-profi. Nem egy Max Payne 2, nem is egy Hitman, próbáljátok a kettő között elképzelni valahol. Egy személyben megvan a pörgős, dinamikus harc és a



lopakodós besurranás, így a Freedom Fighters mindkét játékoskört elérheti. Végig az az érzésem volt, hogy kellemes, szórakoztató mozifilmre váltottam jegyet, mely csak alkalmanként kezdett unalmassá válni. A pályavezetés nem rossz, nincs ideoda rohángálás feleslegesen, így nyugodtan aludhattok a pályadíjzárak is, nem csuklottak erőteljesen.

Nem nagyon találni negatívumot a kissé hézagos sztori, a jövő színvonalának nem megfelelő grafika és a modellek picit túlhevült motion capture animációján kívül.

Bátran ajánlom bárkinek, azt hiszem, az EA nagyon ráértett, mire lehet szükség még az év végi játékon előtt. Azt hiszem, a Freedom Fighters sikeres lesz, nemcsak a megjelenési időpontja, hanem a megkapó játékmenet miatt is. ■ —FATLINE— ■

## > ÉRTÉHELES



PRO o bajtalanvezés > A vezetés játékművet

KONTRA rövid távú > ez az a nehéz játék







A patinás híró LucasArts szép lassan kezd kikocmeregni a 2000-es kátyúból. Érdekes módon, amlóta nem erőltetik az I-II. részre épülő PC-s játékaikat, és hajlandók voltak belátni, hogy egy játékmotort egyszerűbb megvenni, mint az alapjaitól felépíteni, azóta a játékalak sorra az eladási listák éléről indulnak, és még hetek múltán is ott tanyáznak. Sikereik közül kiemelkedik a tavaly tavasszal megjelent Jedi Outcast, mely ugyan a kicsit elavult Quake 3 motort használta, de ettől függetlenül valami elképesztően hangulatos játék lett, olyan, amelyet még évek múlva is előveszünk, és elismerően bólintunk annak végigjátszása után. Közel másfél év kellett a folytatás elkészítéséhez, mely meglepetésünkre nem küldetéslemez, hanem egy teljesen önálló termék formájában jelent meg.

'RÉGESE, RÉGEN EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...' 10 év telt el az endori győzelem óta. Luke Skywalker és Kyle Katarn a Yavin 4-en lévő hatalmas Massassi templomban képi ki az új generációs Jedi lovagokat. A Galaxis minden pontjáról érkeznek tanítványok, de Jaden Korr az egyetlen közülük, aki onnálán képes volt elkészíteni saját fénykardját. Megérkezésével egy időben különös ese-

mények történtek az akadémián. Valaki behatolt Luke szobájába, és feltörte a számítógépét. Ezzel olyan események vették kezdetüket, melyek akár az egész Univerzum sorsát megváltoztathatják. A feketepiacon felbukkant egy ősi Sith erekle, mely állítólag képes elszívni, illetve magában tárolni az Erőt. Hamarosan az is kiderült, hogy a sorozatos Erő-elzívásoknak egyetlen célja van csupán, feléleszteni egy több ezer éves Sith nagyurat, aki átveheti az uralmat a Galaxis felett.

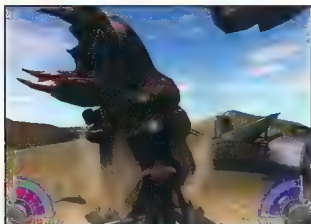
A sorozat előző részétől eltérően ezúttal nem Kyle Katarn a főszereplő, az új epizódban neki csak másodhegedű szerep jutott. Kyle az Outcast végére igencsak megerősödött, így találni kellett egy új hőst, aki előről kezdhét mindent. Így született meg Jaden Korr, akinek a fáját, nemét és kinézetét a karaktergenerálás során határoztuk meg. Persze senki se gondoljon olyan szintű generálásra, mint a Star Wars Galaxies esetében, ezúttal a lehetőségeink megkezdésén korlátoztuk. Őt faj közül választhatunk (ember, zebrek, twi'lek, rodian, kei dor), megadhatjuk a fej, a törzs és a láb formáját, sőt a twi'lek lány esetében még a bőr színét is megváltoztathatjuk. Ezután következik a fénykard kiválasztása, itt a markolatot és a sugár színét határozzuk meg. Kezdetben még csak a hagyományos fénykard forgatása engedélyezett, de bizonyos szint elérése után választás elé kerülünk. A fénykard helyett választhatunk ikerkardokat, melyeket egyszerűen forgatunk a csatákban, de amennyiben úgy tartja kedvünk, specializálódhatunk Darth Maul duplapengés fénykardjára is. Természetesen lehetőségek lesz megmaradni a hagyományos, egypengés lézerkardnál is, ekkor a harci stílusaink (fast,

medium, strong) között válogathatunk szabadon.

A Jedi Academy egyik nagy újítása az, hogy a küldetések kiválasztásában bizonyos fókusz szabadságot ad a játékosnak. Zöldföld Jediként különböző feladatokat kell végrehajtunk galaxiszerte. Szintenként öt küldetést kapunk, ezeket tetszőleges sorrendben hajthatjuk végre. Négy teljesítése után választhatunk, vagy visszatérünk az Akadémiára, és teljesítjük a szintlépéshez szükséges nagy küldetést, vagy maradunk még, és lenyomjuk az ötdik missziót is. Érdemes minél több feladatot végrehajtani, mivel a sikeresen végrehajtott küldetések után fejlesztjük az Erővel kapcsolatos képességeinket, illetve trükkjeinket (összesen 14 pontot szedhetünk így össze).

'AZ ERŐ VAN EZZEL'. A Jedi Knight sorozatot igazából az Erő és a fénykard használata emelte ki a tucat FPS-ek ingoványából. Az Outcastban megszokott rendszer módosult kissé, új 'varázslatok' lettek bevezetve az Erő jó, illetve sötét oldalán (az 'új' trükkök nagy részével már találkozhattunk az Outcast többjátékos részében). A kiképzés után alapszinten elsajátítjuk a nyolc semleges Erőalkalmazást (futás, ugrás, fénykard védelem, fénykard





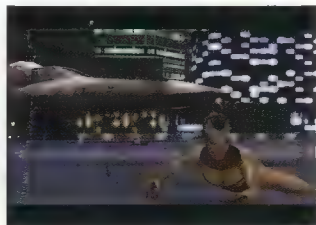
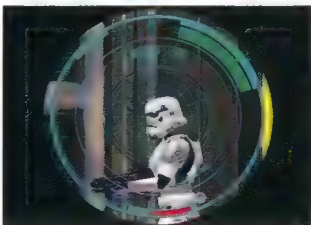
támadás, fénykard dobás, húzás, lövés, érzékelés), ezek szintlépéskor automatikusan fejlődnek. Szabad kezet kaptunk viszont az Erő jó, illetve rossz oldalával kapcsolatos trükkök esetében. A tanuló-küldetések teljesítéséért kapott pontok felhasználásával kedvünk szerint növelhetjük az általunk favorizált trükk erejét. Tegyük fel, hogy jó Jedihez illően rámegyünk a gyógyításra. Egyes szinten még megkérdezik, hogy jó Jedihez illően rámegyünk a sebinkre. Hármás (maximális) szinten viszont menet közben, és ráadásul villámgyorsan eltűnnek a sérülések. A gyógyításon kívül még három képesség áll az Erő jó oldalán. Az „absorb” mágia hatása alatt az ellenünk használt Erő semmit sem ér, nagyfokú védeltséget élvezünk. Magasabb szinten még a saját Erőpontjaink visszaszerzése is felgyorsul. A „protection” olyan védeltséget jelent, mely rövid időre ellenállóvá teszi a Jedi a hagyományos fegyverekkel szemben (robbanóanyagok, sugárnyalábok, savas eső stb.). Hátra van még a jó öreg mind trick, ezzel az ellenséges katonák hozzáánk való viszonyát változtathatjuk meg (az Outcasttól eltérően ezúttal nem kellett egyetlen küldetésben sem bevetni). Sokkal izgalmasabb a sötét Jedik arzenálja, bár ebben is találkozunk néhány ismerős trükkel. A „lightning” és a force

gripet” gondolom, nem kell bemutatni, aki látta az eredeti trilógiát, az tudja, miről beszélek. A force grip sokak véleménye szerint az Academy legálisan használható csalása lett, mivel még a legkeményebb ellenfél (sötét Jedi) is néhány másodperc alatt elintézhető vele. Nincs más dolgunk, mint elcsalni az ellenfelet egy szimpatikus szakadék mellé, elkapni a fickó nyakát, majd a szakadék felett elengedni. Újdonság a sötét oldalon az életerő-elszívás, ennek segítségével a harmadik szinten még túl is tölthetjük az életerőnköt (125). A sötét oldal leg erősebb trükkje a rage: ilyenkor rövid időre szinte sebezhetetlenné válunk, keményebben támadunk, de az életerőnk folyamatosan csökken a használat idején.

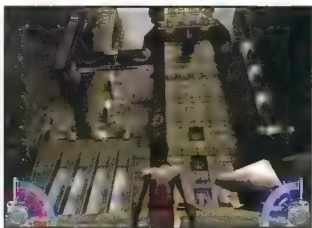
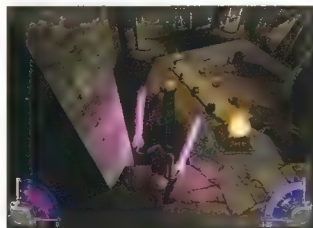
**‘EZZEL AZ ŐCSHAVASSAL REPÜLT IDŐBŐR MAGA BÁTARBÓ, MINT GONDOLTAM.’** Igaz ugyan, hogy a fenti idézettel Leia hercegnő illetve az Ezeréves Sólomot, de ugyanúgy igaz ez a játék grafikáját biztosító Quake 3 grafikus motorra is. Bizony, eljárt már felette az idő, szépsége alaposan megkopott az elmúlt négy évben. Ennek ellenére a Raven mindent elkövetett annak érdekében, hogy az utolsó cseppet is kifacsarja az engine-ből. Bizo-nyos karaktermodellek nagyon el lettek találva. Kú-

lön kiemelném a rancort és a snowtroopereket, itt a grafikusok nagyot domborítottak. Sok gond volt viszont a karakterek animációival, e téren azért el-kelet volna némi fejlesztés. Sok szereplő szinte csúszott a földön, néhányan valami egészen természetellenes mozgást produkáltak. Érdekes módon viszont a fénykardpárbaj során előhozott mozgáskombinációk nem tartoznak ebbe a kategóriába, ott nagyon szépen lemodellezték a szereplők mozgását. Az átvezető animációk legnagyobb része saját motorral készült, a szereplőkről készült közeli képek kevés kivételtől eltekintve egészen profin lettek kivitelezve. Szegény Luke Skywalker az egyetlen kivétel, őt valahogy nem sikerült áttenni digitális formába. A saját motor mellett szerepet kapott még néhány igen gyenge minőségű, előre renderelt animáció is, ezeket nyugodtan kihagyhatták volna, egyáltalán nem illeszkedtek a többi részhez.

**‘A HARC SENKIT SEM TESZ NAGYVÁ.’** Az Academy egyik legjobban kivitelezett része vitathatatlanul a harcrendszer lett. A fénykardpárbajok még hosszú idő után is élvezetesekek, soha nem lehetünk biztosak a győzelemben. Első nekifutásra a játékos még csak ész nélkül nyomogatta az egérgombokat remélve, hogy betalál a vágása. Néhány nap játék





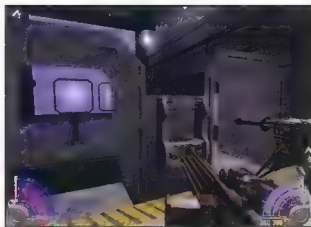


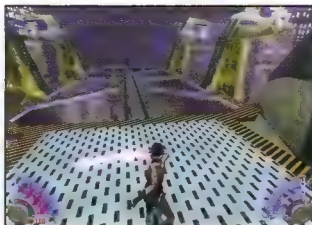
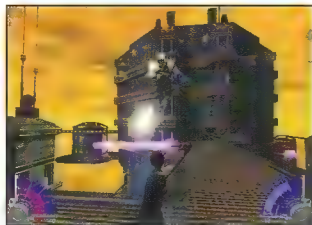
után azonban rájövünk az apró trükkökre, cselekre, szép lassan megtanuljuk, mikor, milyen mozdulatot érdemes bevetnünk. A mozgások között számos különleges támadási formát is elsajátíthatunk, ezeket bevetve azonnal végezhetünk ellenfeleinkkel. Kedvenc kivégzésem az, amikor a földre került rosszfiúkat egyetlen határozott mozdulattal a földhöz szegzem a fénykardokkal. Minden fénykardtípusnak megvannak a maga különleges támadási formái, érdemes ezeket áttanulmányozni, használatuk nélkül a program sivárabb. Külön ki kell emelnem a főgonoszok ellen vívott csatákat. Érdekes módon ezeknek mindig sokkal több életerejük van, és nagyon úgy tűnt, hogy korlátlan hozzáférések volt az Erőhöz is. Ezt a kis „csalást” nyugodtan megbocsáthatjuk, a négyféle nehézségi szint és a csata közbeveti mentési lehetőség így is a mi oldalunkra billenti a mérleg nyelvét. A történet vége felé választás elé állítanak minket, el kell döntenünk, hogy a jó vagy a sötét oldalra haladunk tovább. Amennyiben a sötét oldalt választjuk, úgy az eddigi szövetségeseink (jó Jedik) is ellenünk fordulnak, és az utolsó pályán egyedül kell szembeszállnunk mindkét frakcióval. Nem ritka az olyan helyzet, amikor hat-nyolc fénykardot forgató harcos küzd egymással. A sötét oldal befejezésekor magával Kyle Katarnnal kell megkü-

denünk, aki még harc közben is arra kér, hogy térjünk vissza a jó oldalra (egy frászt). Amikor csak teheti, kikapcsolja a fénykardját, és annak nyelével próbál jobb belátásra bírni, persze hiába.

**„NEM IS ROSSZ, NAGYONJÓ, NEM IS ROSSZ”.** Minden épészü designer meghagyta volna a teljes Outcastot úgy, ahogy volt, de az Academy készítői úgy döntöttek, végrehajtanak néhány újítást, melyet tovább öregbítettek a hírnevüket. Rengeteg olyan apróság bekerült a játékba, melyet igazán csak a Star Wars világ rajongói vesznek észre, illetve értékelnek. Nekem nagyon bejött az a küldetés, amelyikben Darth Vader egykori erődjében kell harcolnunk a sötét Jedikkel. Az egyik hangárban a hagyományos TIE vadászok mellett ott volt egy félig kész TIE Advanced is (ilyennel repült Vader a yavini csatában). Aztán ott volt a trónterem, ahol meg kell küzdenünk Rosh-sal, a sötét oldalra áttért Jedivel. A háttérben ott pihent Vader meditációs kamrája, melyet a Birodalom visszavágában láthattunk először. Különösen tetszett a küldetések változatossága, rengeteg bolygót meglátogathatunk, köztük olyan ismerteket, mint a Tatooine vagy a Hoth-on. Két új „járművet” is kipróbálhatunk, a Hoth-on végre megfogolhatjuk a tauntaunokat (ezekkel a hüllő-

szerű lényekkel még a rohamosztagosokat is eltiporhatjuk), sőt lesz olyan küldetés, amelyikben végig az endori fenyvesben használt siklókon kell menekülnünk a rosszfiúk elől. A Hoth-on régi ismerősünk, a wampa jelény is feltűnik, persze a találkozásból ő kerül ki vesztesen, egyszer csak megtanulják, hogy nem szabad kikezdeni olyan emberrel, akinek fénykard csúng az oldalán. Aztán ott volt a vonatos küldetés, amikor egy szálgúldó szerelvény tetején kellett megállítanunk a terroristákat. A fénykardra hulló esőcseppek sítüstve párologtak el, mi meg a kezünkkel védjük az arcunkat a súvító széllel szemben. Egy későbbi küldetésben ellenfelként feltűnnek a noghrik is, Darth Vader bérnyílkosai (rölk a Timothy Zahn regényekből tudhatunk meg többet). Kicsit javult az Academy mesterséges intelligenciája is, bár még mindig nem éri el a Halo színlínealát. Végre valahára a fegyver nélkül maradt rohamosztagosok észreveszik a földön fekvő sugárvetetőket, nem derogál nekik lehajolni, és azzal támadni tovább. Nagyon jó ötletnek tartottam a párban támadó sötét Jediket is. Ilyenkor az egyik rosszfiú eltereli a figyelmünket a trükkjeivel (fojtogat, villámokat szór, hanyatt lök...), míg a fénykard-dal felszerelt másik szépen mögénk somfordál, és miszlikbe vág.





**'ROGASZTÓ ZAVART ÉSZLETEM AZ ERŐBEN.'** Mint minden játéknak, a Jedi Academynek is vannak hibái. Nagyon sajnáltam, hogy a felvehető-használható tárgyak teljesen eltűntek. Az Outcastnak adott valamiféle kalandjáték hangulatot az, hogy volt látósóvünk, éjjellátó készülékünk, felvehettünk később használatos, gyógyító bacta tartályokat és elemeket. Sajnos ezek teljesen eltűntek az Academyből, kár értük. Nincs túl nagy újdonság a fegyverek terén sem. A harci eszközök nagy része egy az egyben átvitt az Outcastból, mindössze két új löfőgyver került be (sugárvető és railgun). Minden küldetés elején magunkhoz vehetünk kettőt az addig összegyűjtött fegyverezszenálból, sőt még robanóanyaggal (hődetonátor, akna...) is felszerelkezhetünk.

Új ellenfelek terén sem nagyon kényeztettek el minket, bár akadt egy-két igen jó ötlet (Boba Fett, wampa, rancor...). A mutáns, savat köpő, falakat áttörő rancort viszont túlzásnak tartottam, itt a designerek fantáziája nagyon elszaladt. Sokan szdták az Outcastot a nehézsége miatt, de szerintem pont emiatt emelkedett ki a tucatjátékok közül. A fejlesztők azonban másként gondolták, minimálisra korlátozták azokat a helyeket, ahol gondolkodni kell, inkább az akciórészre koncentráltak.

Kicsit másodlagosnak éreztem az erőhasználatot is, egyáltalán nem befolyásolta a játékmenetet az, hogy milyen trükköket vetek be harc közben. Vitathatatlan, hogy a sötét oldal sokkal izgalmasabb, de ettől még lehetünk jók. Luke és Katarn ugyan figyelmemet a sötét oldal veszélyeire színtépléskor, de ez semmilyen befolyásolja a játékmenetet. Gondok voltak a sebességgel is, a játék bizonyos helyeken egészen durván beszaggatott. Ez főként a nagyobb termekre és a nyílt terepre volt igaz, de ettől függetlenül zavaró volt. Mondjuk az is igaz, hogy ezt csak akkor tapasztaltam, amikor teljes részletesség és 1024\*768-as felbontás mellett bekapcsoltam a négyeszer élsimítást (az Outcastban nem láttam hasonló lassulást).

**'A SORSOD NEM KERÜLKEDHET EL'** Ez a játék bizony folytatást követel, méghozzá nagyon hangosan. Lucásék rátaláltak a helyes útra, és remélhetőleg nem térnek le onnan. A küldetéslemezben

ezek után nem vagyok biztos, lehet, hogy egészen új történetet hoznak be ismét. Remélem, hogy most már tényleg ez volt az utolsó Star Wars FPS ezzel a motorral, a Doom 3, a S.T.A.L.K.E.R. és a Half-Life 2 mellett esélye sem lenne (legalábbis grafikailag). Kiváncsi vagyok, hogy a LucasArts hűségese maradjon-e az id-s motorokhoz, még belegendolni is fellelmes, milyen Star Wars játékot tudnának kihozni a Doom 3-as motorral. Csak haiken jegyzem meg, hogy az egyjátékos üzemmódba kihagyozott Quake 4-et is a Raven fejleszti szép lassan, így gondolom, az új motorra való áttérés nem fog gondot okozni.

A hibák ellenére az Academy igen élvezetes, jó játék, bár véleményem szerint lemaradt az Outcast mögött. Star Wars és FPS rajongók azonban nem hagyhatják ki, garantáltan nem fognak csalódni. Most már csak az a kérdés, hogy Lucasék mikor szándékoznak visszatérni az űrszimulátorok világába (X-Wing, TIE Fighter). Larry Holland (Totally games) ugyan már dolgozik a Secret Weapons over Normandy-n, de az E3-on látottak egyáltalán nem győzték meg. Sőt. Lehet, hogy itt is szükség lesz egy óriási buktára, hogy a LucasArts végre észhez térjen? ■ **Mocsv**



#### > ÉRTÉHELEÉS

|            |       |
|------------|-------|
| alkotók    | 21/25 |
| zene/hang  | 8/12  |
| játékmeny  | 37/40 |
| grafika    | 13/15 |
| összesítés | 4/6   |

**PRO** fényképfárbajok > John Williams zene > az Erő sötét oldala

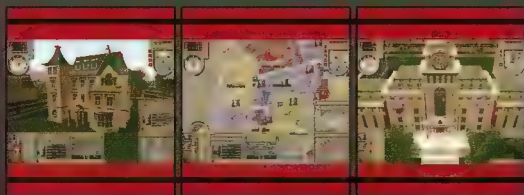
**KONTRA** elavult Quake 3-as motor > nem éri el az Outcast összetettséget > húzós gépigény

**ED FELHÍMLÉLT**  
háttérkép levélre küldve

#### > BRÉND

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Star Trek: Elite Forces II    | 9   |
| Jedi Outcast                  | 9   |
| Medal of Honor Allied Assault | 92% |





# REPUBLIC

## THE REVOLUTION

Republika: The Revolution (2002) fejlesztő: Eidos Interactive, kiadó: Eidos Interactive, platform: PC, PS2, Xbox



**A Republic nem mindennapi játék, mely állítás több tekintetben is igaz. Először is az Elixir Studiost szinte többen ismerik arról, hogy már hosszú-hosszú évek óta görgetik maguk előtt a projektet, másodsorban a srácok (akik az egyik legbizarrabb és legérdekesebb mixét alkotják a játékfejlesztésnek) pedig olyan látványvilágot és összetettséget ígértek, melyet a józanabb kritikusok óvatosan, félmosollyal fogadtak világszerte. Hiába, valóban nehéz elhinni, hogy egy még sohasem látott mélységű és részletességű "politikai-stratégiai-szimulátort" alkossanak. Most itt van, szagolj bele, mennyi lett igaz a dologból...**

**SZÁRAZ DOLOHOK ÉS HÁTTÉRMESE.** Nem annyi, mint kellene... Sajnos. Tény, hogy a Totality 3D motorjuk grandiózus méreteket kezel. Tény, hogy több száz ember rohagái napi teendőit és ügyes-bajos dolgaikat intézve a 3 pályát számláló játék által megtestesített

virtuális utcákon. Tény, hogy a zene és a számtalan politikai lehetőség, mellyel belefejteltethetjük más nézeteiket valló ellenfeleinket a mézeskocsonsgócse alá fárasztjuk. De ez nem hiszem, hogy feljogosítana arra, hogy feleltékeleg egy játékot, mikor sajnos sok bosszantó hiányossága van, hogy jól álcázott lineartásáról már ne is beszéljek.

A történet szentén Novistranában, amely természetesen fantázia szülőtte országot (Szovjet alapokon), megszünik létezni a demokrácia, mikor egy katonai befolyással rendelkező hatalomfészes főmunk (Karaszov "elvált") úgy dönt, hogy örök életére elnöknek kitalálja ki magát. Mivel rendelkezik a megfelelő eszközökkel, nincs nehéz dolga, szépen befenyli a népet, bevezeti a diktatúrát, és a lehető legdurvább módszerekkel herdálja országának szenvedő adófizetőit által termelt pénzt. Gonosz a bácsi, ez jól látszik már a bajuszán is. Az Intro szépen bemutatja, hogy a főhős milyen indulatokról és igazságérzetről vezérelve dönt úgy, hogy ellenszegül, és egykettőre igyekszik megdönteni Karaszov hatalmát. Már a főmenü és a karaktergenerálás alatt befészkelte magát a játékos fülebe a dallamos, fájdalmas, "tipikus" oroszos hegedűjáték, mely a Republic zenéjének fő motívumát adja. Nem szabad nem megemlíteni a zeneszerzőpáros rutinja miatt kialakult mesten hangulattermelő erejét sem, hiszen már számos játékban bizonyították azt, amit játékosként én is nap, mint nap megélek: a zene fontos, mint kislánynak az aszpirin...

**HÉSZTÉSÜNK FŐHÖS AGVAT.** A cikk e menüpontja nem azt takarja, hogy csak és kizárólag enciklopédikus tapasztalattal és orvosi diplomával lehetne nekivágni a játéknak, sokkal inkább azt, hogy az első olyan ponthoz érkezünk, ahol már a cselekedeteinknek slyta van, és ez nem más, mint a karaktergenerálás. Itt állítható be a 10 megválaszolandó kérdés révén az, hogy a játék alapvető 3 irányvonala közül az üstben épp folyogó,

félkék forradalmár melyikbe fog tartozni. A választóktól függően a főhős vagy piros (nyers erő), vagy kék (befolyás), vagy sárga (pénz) orientációjú fellegást vall majd leginkább szívéhez közelállóknak. Ez nyilvánvalóan sok mindent befolyásol a politikában, hiszen pénzzel erőt lehet venni, befolyással szabályozni lehet az erőt, míg mind felhasználhatók egymás ellen is külön-külön. Az egysúly jó, mégis úgy érzem, a legkönnyebben a kék szférába tartozzán értem el maradandóbb sikereket. Ugyanitt kell beállítani a nehézségi fokozatot is, melyet egész nyugodtan felcökölhettek HARD-ra, persze ezt csak azok tegyék, akik már rászántak körülbelül 10 órát a játékra, mivel nekem úgy tűnt, akkor érdemes újra kezdeni a nagyobb és gyorsabb sikerek érdekében. Már csak az ellenálló szervezetünk logója és nevének beírása van hátra, máris jöhet a következő lépcső, a nagytérkép megismerése.

**NEMZETHÜZI ARC (INTERFÉSZ).** Gyakorlatilag az egész játékot innen fogjátok figyelemmel kísérni, így jobb, ha nem szörnyülködötök, hogy milyen otrombán is néz ki elsőre. Bevallom, én is idegenkedtem a Kissé púntán, ámde annál hasznosabb térképtől. Az aktuális pályára (város) alaprajza ugyanazt a három ideológiát foglalja magában, amiről már szó volt a karaktergenerálás során. Mindegyik kerületnek olyan a színe,



miilyen felfogású lakókat tartalmaz többségében. Nyilván nem érdeges szabadságorientált posztereket és függetlenségi idős kampányokat nyomtatni azokban a kerületekben, ahol csak a tiszta kapitalista népek laknak. Úgy lepatam mind rólik a marketingügylet tövedéke, hogy órdm nézni. A lóvé persze meg már régen az ablakban csúszul, úgyhogy pontosan meg kell fontalni minden lépést, ha sikeresek szeretnétek lenni Republicban. Bal feint találhat az ára, mely az idő gyorsítására szakosodott (érdekes módon néha rángatni kell az egetet, hogy észrevegye, már szeretnétek, ha sietne...). Ugyanitt látható a rendelkezésre álló erőforrások listája. Minden kiadott parancs, félbérlet ember, elhasznált papírpap, kiürült festékszárazos doboz, kibérlet főhadiszállás, felgyűjtött épület, megölt képviselő és hatással van a naponta gyarapodó pénztárcánkra, úgyhogy csak óvatosan a költekezéssel. Balra lent nagyon feltüntet a saját akcióképű mellett bevezetett segédeink, kik nélkül semmire sem menének. Mivel nagyon erős RPG-jellegű karakterfejődés van a játékban, érdemes minél tovább alkalmazni a beosztottakat, noha nagyon sokszor elfordul majd, hogy a maximálisan használható karakterszám (6 darab a főhőssel együtt, ami a kezdeti pályák meg csak 3-4) kevés ahhoz, hogy minden területen legyenek szakképzett embereink. Nehéz összeegyeztetni az ideológiákat, sőt, több karakter annyira ellenségesé válhat egy másik nekünk dolgozó számára, hogy el-nyag minket, amivel súlyos veszteséget okozhat precíz terveinkben. Természetesen erre is van megoldás, hiszen a játék legizgalmasabb részét az adja, hogy valóban el lehetünk a hatalom erejével, például adományozhatunk ajándékokat elhúzza ezzel a mézesmadzagot szegény beosztottaink ora előtt, gyakorlatilag így életre megvásárolva a lelkeket. :)

Szintén a karakterekhez kapcsolódik az elvégezhető feladataik kiosztása, ami kulcsfontosságú a teljesítményben és abban, hogy komoly borsot törjünk a konkurens politikai mozgalmak orra alá, majd később maga Karasov bátyó életét nehezítsük meg. Bányunk rendezen az emberekkel, és ne habozzuk utatnázni az újonnan érkezőknek, hátha csak beépülő kémeik.

Jobbra fent a mini térkép látható, a többi részt a menüpontok által kinyíló, dinamikusán átméreteződő ablakok foglalják el, és persze a nagy térkép. Itt minden karakter portréja fel vagyon tüntetve jelezve, mit csinál éppen. A legfontosabb mégis a kerületekben megszerzett információk mérete és az, hogy a tortadiagram


mekkora részén hiszik a javunkra jelentőtnük és ügyködésünk során. A történetünk segít abban, hogy ne kardorodjunk el a tevékenységekben, és hogy a játék ne váljon unalmas időtöltőporgetté. A program mindig kis újsággal, információval és egyéb kis jezzetekkel hívja fel a figyelmet arra, mi is a következő teendő. Tulajdonképpen sokrétű célokat tűz ki a gémér elé, mégis ez javarészt annyi, hogy különböző módszerekkel érjük el ugyanazt, amit már korábban. A végéi mindig ugyanaz marad, megérintani Karasov szakálait. Ha a karcsótnunk arca mellett éppen végzett akciói világ, gyorsan kikkentünk rá, ezzel megspóroljuk a 3D világban végignézgetni animációk hosszát, és rögtön a finombeállítókra ugróhatunk.

**A ZIL VILÁG.** Az első benyomásom az volt, hogy részletezagababban vártam. A második az, hogy az utcán bókálószó emberek mozgása gyengye. Túl óvatos, túl szögletes, no és túlságosan szabályos útvonalakon járnak-kelnek. A "SIMS" nézetnek vannak jó pillanatai, főleg, amikor a kamera egy-egy kiadott tevékenységig követi le. Kifejezetten mókás egy-egy befutásnyit végignézése, ahogy a karakterek egy oroszra ugyan hasonlít, de teljesen értelmetlenül nyelven hablatyolnak össze-vissza. Ez nem véletlen, a hangmodult úgy írták meg, hogy valós mondatokból mixeljen össze véletlenszerű módon szövegrészeket, ezzel a végeredmény értelmetlen lesz, ugyanakkor megfelelően tünteti azt az animáció kíséréséhez. Szép tehát a város, mégsem eléggé. Nem is beszélek arról, hogy a GTA3 bármikor leállapja tartalomban és összetételben. Ugyanakkor jelzem, még így is nagy szó, hogy egy ilyen stílusú játékban ekkora energiát fecőltet be a megvalósításba. Annak ellenére, hogy nem néz ki túl jól (és most finoman fogalmaztam) még sokat is fogyasz. Kénytelen voltam leballagni a botba még fél giga memóriáért (már úgyis ideje volt, 1 GB manapság már nem elég, főleg, ha nincs jól leprogramozva egy méretes CD világ, 128 MB-os videókártya így vagy oda...). Azt hiszem, egyszerűbb lett volna visszavenni a felbontást és a grafikai beállításokat, de a főmenü túl messze volt, és úgyis a teszterek nem arra kíváncsiak elsősorban, hogy a játék hogy néz ki lebutított felbontásban, úgyhogy minuszpont.

**INNOVÁCIÓ ÉS ÉRTÉKELÉS.** Ez az egyetlen rész, ahol szinte csak pozitívumokat hallotok a Republicről. Érezni egy kicsit a hosszú fejlesztés hátrányait, a tol-



dozgatást-foldozgatást és azt is, hogy a játék túl sok minden akart lenni egyszerre. Ja, hogy ez nem pozitív? Akkor most figyeljétek... :)

A játék inspiratív, a hangulata magával ragadó, és nem utolsósorban csak úgy dobálják a játékosra a játék felől a 180-ból tevékenységi lehetőségeket. Több mint 1200 módját alkalmazhatjátok a politika erejének, opcióinak. Alik stratégiai a nem pörgős, de kellően szórakoztató szereti a szemléltetést, mindenképpen érdemes felülni foglalkozni a Republicallal. Több szempontból is megéri, de nem csodálkoznék, ha a delivens pár nap játék után elkezdene alkudozni a büfés nével, hogy ugyan a nem párszáz órára a linert csöcsében, és akkor Van a nem bántja a kislányát, aki ártatlan kék szemekkel épp egy óriási város csillag alakú nyakát nyolagotla ti-peg hazafelé...  = FLATLINE =

## ÉRTÉKELÉS



**PRO** sok lehetőség ➤ zene ➤ oroszos feeling :)

**Kontra** könnyen unalmassá válik > karaktermozgások > kameramozgás

> CD. BELLÉHLET

NAME: \_\_\_\_\_

## > ARÉNA

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Black and White | 90% |
| Dungeon Keeper  | 88% |
| Sim City IV     | 89% |





A túlbuzgó zsarú, akit egy tűsz halála miatt tettek lapátra, és ezért a magánszférában keres szerencsét. Ő lenne John McAffrey, aki igazságos, ám nem mindig törvényes eszközökkel folytatja a harcát a bűnözőkkel szemben, ő lenne a Cold Zero főhőse... Hát igen: a sztori nem éppen eredeti, viszont maga a játék érdekes egyveleg. Egy kicsit point & click kalandjáték, egy kicsit lopakodós akció, és még egy kevéske RPG-vonás is van benne. Amennyiben egy vele közeli rokonságban lévő játékot kell megnevezni, úgy leginkább a Commandos jöhet szóba azzal a különbséggel, hogy ezúttal a háború az alvilágban dől. A látvány viszont mindenképpen hasonló: a terepet majdnem felülnézetből látjuk, és a perspektíva egyszerűen követheti a főhőst, másrészt el is kalandozhat valamennyi égtáj felé. A kamerát szépen körbeforgathatjuk, kicsit közelebb is ereszthetjük a tálajszinhez, ezért egyetlen ellenség sem maradhat észrevétlen, de a felkeresendő tárgyak sem bújhatnak meg.

Az első küldetés egy kikutóban játszódik, ahol a helyi mafiózók fogságából kell kiszabadítanunk valakit. Lőszer nincs sok, ezért mindenképp törekedni kell a taktikus megoldásokra. Ha például van rá mód, akkor inkább ki kell kerülni a veszélyesebb –

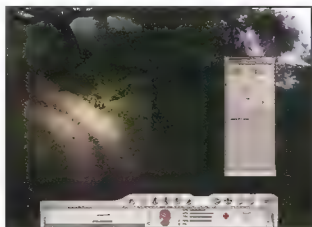
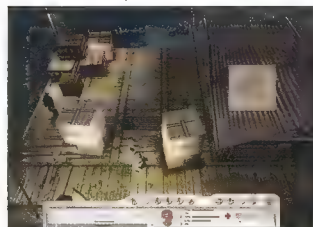
mondjuk shotgunnal felfegyverzett – fickókat, a figyelemetlen öröket pedig simán le lehet ütni. Annál is inkább az orvtámadás a célra vezet, mert ha hagyunk időt az ellenségnek tüzelni, úgy végül csak egy kiürült tárú pisztolyt tudunk tőle elkobozni – márpedig a fegyverek zsákmányolása ebben a játékban stratégiai fontosságot. (Egyébként az nagyon poénos, hogy a lőszer nélkül maradt fickók gyakran megadják magukat.) Lehetőleg vigyázni kell arra is, hogy az ellenség emberei ne tudják kellel nasztani. Ha pedig észrevétlenek akarunk maradni, nem elég csak bujkálni a tereptárgyak mögött, de zajt csapni sem szabad – óvatosan kell lépkedni.

Az alapkonceptió tulajdonképpen tetszetős; kár, hogy a kezelőfelület roppant nehézkessé teszi a megfelelő időben a megfelelő döntést. A képernyő alján, egy jókora panelen sok-sok lehetőségre bökhetünk rá – túlságosan is sokra. Például miért nem tud a főhős automatikusan tárat cserélni? Arról már nem is beszélve, hogy amikor kiürül mondjuk a magnumunk, utána keresgélhetünk egy másik fegyver után, és ez az alatt az idő alatt a játék nem áll le, úgyhogy sorban kapjuk be a találatokat. Jobban járunk, ha a panelt elfelejtve mindjárt az elején bemajogoljuk, hogy melyik cselekvéshez melyik billentyű

van hozzárendelve, mert az alkotók legalább a hotkey-kről nem feledkeztek meg.

A panel – a használhatatlansága ellenére – amúgy egyszerű kijelzőként jól beválik. Felül kerek gombokat gyűjthetünk fel, melyek közül az elsővel az ellenség látóterét tehetjük vizuálisan is érzékelhetővé. A kezdőknek ez kiváló segítség a lopakodás megkönnyítéséhez. Utána következik a lopózás, a sétálás, a sietés és a futás gombja. Nem mindegy, melyiket választjuk, mert a futás és a lopakodás staminát fogyaszt, ezen kívül a cipőnk kopogása felhívja magára a figyelmet, és hiába bújunk meg a sötét zugokban, egy sietős árny akkor is felkelti az ellenség érzékelődését. A járástípus megválasztása után egy franciakuclós ábrázoló gombot láthatunk: ezzel szerelhetjük meg az elhasználtodott fegyvereinket és egyebeket – már ha van hozzá elég műszaki érzékünk.

Ez utóbbit a tárgylistánk gombja után következő „képessejlesztés” opciónál növelhetjük – sok mással egyetemben. Ez a „sok más” mondjuk talán nem volt olyan jó ötlet: egy ilyen típusú akciójátékban – mert végtére is ez az – borzalmasan hülyén veszi ki magát a karakterfejlesztés. A játék elején olyan ex-mesterlövész irányítunk, aki húsz méterről csak két-három próbálkozásból tudja eltalálni a célpontot. (Ezek után nem is lehet csodálni, hogy a rendőrségnél zátányra futott a karrierje.) Olyan kommandóست kapunk, aki száz métert nem tud futni, mert rögtön elfárad, és hasonlóképpen kimerül a lopakodástól is... Ennek aztán tényleg semmi értelme. Teljesen amatőr fickóval indulunk, aztán pedig annak kellene küldönnünk, hogy megtanulja azokat a dolgokat, amelyeket már alapvetően el lehetne várni tőle. Fejleszt-hetjük az erejét, jobb bunyóssá nevelhetjük, csiszolhatunk a rejtőzködő készségén és a már említett műszaki érzékén, valamint külön szerezhetünk gyakorlatot az egyes fegyvertípusokhoz. Az eredményes játék jutalmaként folyamatosan tapasztalat pontokat kapunk, és ezeket oszthatjuk szét a fent említett Skills menüben. E menü után a tájékozódáshoz néli küldözhetetlen radar kapcsolóját találjuk, utána pedig az aktuális feladatok felsorolását, ami roppant szimpatikusnak lett megoldva: ha ráíranyltunk az eget az aktuális feladatra, szépen bekariakázódik a radaron, hogy hova is kellene mennünk. Az utolsó kerek gomb a szokásos Load/Save menübe visz minket, amely talán nem szorul magyarázatra, ugyanakkor a





panel alsó része jóval érdekesebb. Először is ott lát-ható az aktuális fegyver, amelyhez különböző tartó-zékokat (hangtompítót vagy távcsövet) csatlakoztat-hatunk. Utána az újratöltés gombja következik, majd a bevetett tárgyak közt vételeknek a helye – mert például egy követ elhajlitta elterelhetjük az ellenség figyelmét. Hol hűsünk feje van kirajzolva, ott az áll-ítmányok be, hogy a kamera miként kövesse az esem-ényeket, majd a legfontosabb információk követ-keznek: az életről, a pajzsunk állapota, a stamina mennyisége, valamint hogy mennyire vagyunk látható- és hallhatóak. Az életrőlnek elsősegélyládákkal növelhetjük a vörös kereszt ábránál, de növelhetjük az esélyenket golyóálló mellény felöltésével is a pajzs ikonnál – ezeket tehát szerencsére nem az inventoryból kell „előásnunk”, hanem a gombokkal közvetlenül használhatjuk őket. Az irányító melletti ruhaikonok végül a ruhánkat cserélhetjük le, ugyan-í az is pénzért nagyon faragó kabátokat lehet kapni

Ha vesszük a társadagságot, és begyakoroljuk az egyes funkciók legkönnyebb elérését, úgy a Cold Zero egy kellemes élménynévké tűnik. Remek szórakozás, hogy az ellenség hulláit átkutatgatjuk, és mindenféle dolgot – fegyveren kívül pénz, mobiltelefon stb. – kobozhatunk el, amit aztán hazá is vihetünk. Csak arra kell vigyázni, nehogy túlságosan is felkapoljunk, mert aztán a sok fegyver súlytári már nem tudunk egyáltalán futni, végül pedig meg mozdulni sem. De akkor mire jó a javakat halmozni? Nos, annak is megvan az oka. Minden küldetés előtt az irodánkban indulunk, ahol a partnereink közli velünk az aktuális megbízásokat, majd mehetünk seftelni. A városban három fontosabb helyiséget látogatathatunk meg: a kedvez vendégdíjat, a fegyverboltot és a zácit. A fegyverboltban mindenféle jó kis mardály, lövész, elsősegélycsomagot épp úgy lehet kapni, mint ahogy el is adhatjuk az ellenségeinkért elvett



fegyvereket. Vásárolni egyébként kevésbé érdemes, mert a tulaj természetesen egy rabló: súlyos ezrekért adja azt, amit amúgy csak párszázért hajlandó bevenni. Nem beszélve arról a húszásról, amikor megveszünk egy méregdrága fegyvert, de löszert nem lehet hozzá kapni... Inkább csak ritkaságokat kifizetőt venni. A fegyverbőlött párlépnyire van az az, ahol a számunkra értéketlen kacatokat lehetünk pénzé, aztán pedig, ha van rá keret, úgy akár Neóvá is átoltozhatunk – tehát ott is vásárolhatunk

évt-21.

Az első küldetés után váratlan vendég érkezik az író-dá: kiderül, hogy a játék elején egy becsulsten drogdealert szabadítottunk ki, akit az olasz mafia főnöke akart mőresre tanítani. A Don azonban szencsrellése megbotcsót: látván a talpraesettségségünk, átát minket különbözö munkákra – még ha főssük ennek nem is örül. Amennyiben úgy érezzük, hogy már felkészültünk az adott feladatra, csak beszélünk a kocsihöz, és adó a következö melö. A 16 küldetés során többféle munka adódik: megkeresni tárgyakat, kiszabadítani embereket stb. A küldetésben az az izgalmas, hogy menet közben mindig tudjuk részfeladat aódók. Például felbukkan egy mesztérlovész, ezért el kell oltani körülötte lámpákat, hogy a közelébe férközhessen. Bónuszként is lehet szépen, ami vicces helyzeteket szít. Mondjuk, hála somfordálunk, ha véletlenül belerögünk néhány falnak támasztott deszkára, mire azok nagy zajt csapva mind egy szágig földőlnék. A közönséges ellenfélnek pedig az az érdekes, hogy általában mindig van fifikás megoldás, ugyanakkor a „fejjel a falnak” módszer is működik valamennyire. Persze, ha abszolúte nem trükközünk, úgy előbb-utóbb bekeríthetnek, és szítává löhetnek minket, aztán kezdhetünk mindent előlrö. Vagy legalábbis a legutóbbi mentési ponttól, már amennyiben nem felejtettük el



el élni a Quick Save lehetőséggel. Utóbbi opció révén a játék tulajdonképpen a klasszikus „trial-and-error” elven működik, azaz kudarc esetén nem kell pániába esni: csak kicsit kerülünk hátrébb, és adott ponthoz érve már tudjuk, hogy valamit másképpen kellene megpróbálni. A Quick Save nagyon jó, az viszont kevésbé, hogy a játéknak minden próbálkozás előtt újra be kell töltenie a pályát.

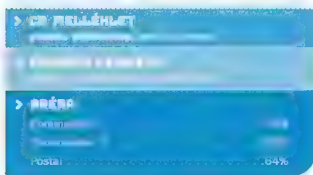
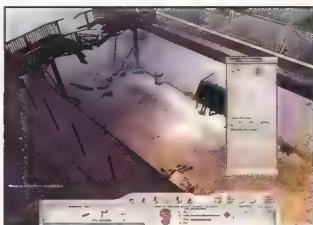
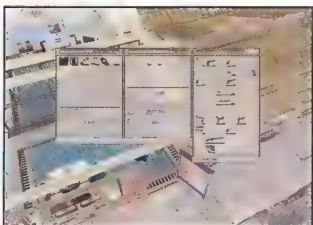
A Cold Zero a kezdeti nehézségek után igen szórakoztató tud lenni: élvezzük, ahogy géppisztolyt lőtathatunk ki teljes bandákkal, shotgunnal akár több embert is leteríthetünk egyszerre, és rohogunk rajtuk amikor az ellenség minket vessz célba, de helyetünk az elsőfőt kollégáját intézi el. Cél, hogy az Al van olyan ostoba, hogy ez utóbbit túl sokszor is előfordul, és így már annyira nem vicces. Az meg a legkevésbé kagacolt, amikor az ellenség hébe-hóba állt a falakon. A mesterséges intelligencia további hibája, hogy néha ok nélkül békén hagyunk minket, vagy épp ellenkezőleg: úgy veszik észre az emberünket, hogy elvileg nem láthatnák. Sajnos tehát hibák akadnak a játékban – de hát manapság melyik játékban nem? A negatívumok ellenére azonban úgy vélem: kicsit szokatni kell ezt a játékot, de érdemes vesződni vele. Ja, és a multiplayer móddal sem árt próbát tenni, amelyben egy csomó fegyver közül válogathatunk, és nagyszerű deathmatch-eket lehet nyomatni. **VZ**

## > ÉRTÉKELÉS



**PRO** szep es o. megjelenített helyszinek a tematív megoldások > érzékelő natosfokú fogyserek > átkutal

**KONTRA** fe eslegesen bonyolult irányítás > idetlen karakterfejes > néha kisze-ostoba elenfelek







# HEAVEN AND HELL

Felvezető: Madoat Interactive



**A krónikus istenkomplexusban szenvedők gyakorta az egészségügy valamelyik szegmensében kötnek ki, ahol vagy egy összkomfortos gumiszoba, vagy műhibaperek várnak rájuk. A CDV legújabb Istenszsimulátora első ránézésre azt sejteti, hogy bár alternatív gyógykezelésként nem is válna be, azért talán szerezhethet pár kellemes percet egy nagyon jóléti társadalom PC-vel felszerelt elmekörtáni intézetében, vagy akár két műhibapaper között. Aztán második ránézésre kiderül, hogy mégsem.**

A játék küldetési folyamán Isten és Lucifer szerep-körébe bújva kell meggyőznünk a pályákon békésen elégedő hitetleneket, hogy az üdvözléshez vezetők útra minket követve lehet a legkönnyebben rátárolni. Mindezt real time tehetjük rajzolt környezetben, valahol a Közel-Keleten, időszámításunk előtt 1500-ban.

A Republic: The Revolutionnel ellentétben, itt a játékményt kiismeréséhez nem lesz szükség felsőfo-

kú angol nyelvizsgára és a tutorial, valamint a gépkönyv több napos párhuzamosan történő tanulmányozására. A térképen elszórtan különböző arculatú városokat találunk, melyek lakói kezdetben semleges érzéseket táplálnak mind a negatív, mind pedig a pozitív hatalmak irányába, amiről meg is győződhetünk, amint rákattintunk a városközpontként funkcionáló objektumra. Az ekkor felvilágosított vonalzóról lehet leolvasni a település lojalitását, amelyhez folyamatosan igazodik az ott élő lakosoké is. Minél nagyobb a városlakók hűsége hozzánk, annál nagyobb eséllyel próbálhatunk hitű vallás-gyakorlót faragni belőlük, és értelemszerűen a konkurenciának annál kisebb esélye van ugyanerre. Itt lép a képbe az első, és legtöbbet foglalkoztatott próféta, a prédikátor, aki a tömegek megtérítéséért felel. A nép lenyűgözéséhez oldalanként két-két ótestamentumi show-elem licencét hordja magánál, melyek időlegesen képesek a lakosok lojalitását kibillenteni a városuk hűségmutatója által megszabott értékről. Ilyenkor a legideálisabb az idő belekezdni az igehirdetésbe a lenyűgözött lakosság körében. A szónoklat végeztével a hallgatóság ama tagjai, akiknek lojalitását sikerült az utolsó osztásig kitolni, hívóvá válnak. A hívők szerelést cserélnek, és mi egy sajátos haszonbérleti szerző-

dés keretében egyéni céljainkra fordíthatjuk ingatlanjaikat.

A birtokunkba kerülő lakóhelyeket két irányba bővíthetjük tovább attól függően, hogy a város lojalitásának növelésére, vagy több mannára van-e szükségünk. Bizonyos mennyiségű mannát szinte valamennyi tevékenységünkhöz fel kell majd használnunk, tehát elengedhetetlen, hogy a rendelkezésünkre álló épületek egy részét, eme erőforrás termelését elsőfokú, abnormális méretű klímaberendezésekkel lássuk el. Bár hívők otthonaik java részét érdemes inkább a mannatermeléshez berendezni, pár épületet a város lojalitásának növelése érdekében is ajánlatos átépíteni. Minden lojalitást növelő épület a város hűségmutatóját tolja közelebb a vonalzós felénk eső végéhez. Emellett a városok hűsége növelhető még a kereskedelemért felelős tevehajcsár próféta bevetésével, aki a köztük lévő úthálózat kiépítése után kereskedelmi orfenizvánt indít a megjelölt célváros ellen. Karavánjai az általunk képviselt életforma termékeivel árasztják el a kijelölt települések lakóit, ezáltal huzamosabb időre megnyerjük eszméinknek az ott élők bizalmát. Mindezen felül az egyes városlakók lojalitásának növelésére és szinten tartására szolgálaink





még az építésztermék prófeta segítségével felhúzott, a lakosság különféle igényeinek kielégítését szolgáló objektumok.

Az interfészen elhelyezett hat gomb lehetőséget biztosít számunkra, hogy prófétáinkat mellőzve, közvetlenül avatkozzunk be egészen pihentetett szentséges kezeinkkel a földön kószáló halandók életébe. Ezek egy része az ellenség beosztottjainak és épületeinek ritkítását segíti elő, míg a többi - egy kivételtől eltekintve - jobbára a hangulatjavító intézkedés fogalomkörébe tartozik. A legpraktikusabb talán a szakrális petting, illetőleg a másik oldalon a Dungeon Keeperből már jól ismert hűségfokozó céllal történő könnyű testi sértés, melyek használatával manna felhasználása nélkül próbálhatjuk magunkhoz csábítani a célszemélyeket. Egy gomb szolgál ezeken kívül még a kószáló emberek felfarkolására és a kívánt helyre hajítására. Ez a tevékenység szintén mannával fogyaszt, tehát nem árt odafigyelni, mennyi ideig szorongatunk a markunkban egy-egy figurát. Ha igazán jó reflexekkel bírunk, akkor letaszthatjuk saját híveinket a Gate to Heaven/Hell névvel ellátott alkalmatosságra némi mannáért, de nem árt egyezkedni tekintettel arra, hogy ha túl sokáig hordozzuk tenyerünkön áldoztunkat, az ilyen akciók könnyen ráfizetések lehetnek.

Természetesen, tekintettel arra, hogy stratégiai játékról van szó, a konfrontáció az ellentétes pólusú világnézet képviselőivel elkerülhetetlen. Ha prédikátorunk az ellen által uralt területre kénytelen tenni a lábát, védelmére tanácsos legalább egy őrző-védő prófétát kirendelni, aki a saját híveink közül toborzott legfeljebb háromfős sereggel leköti a hittérítőt szenvedélyes kőzáporral fo-



gedő fanatikusokat (fanatikusok azok a hívők vannak, akiknek lojalitása elérte a maximumot). Az ellenség zaklatására alkalmasak az ellenséges városok lojalitását és mannatermelését megbotyogtató kémek, továbbá az úthálózat, valamint a konkurencia épületeinek leamortizálására hivatott, destruktív hajlamú próféták. A „csaták” adják meg végül a - legjobb jóindulattal is mindössze laposnak és unalmasnak titulálható - játékmenet során végig csak agonizáló programnak a kegyelemőfést. Az ütközetek alatt a mesterséges intelligencia vezérelte hittérítők lankadatlan igyekezettel prédikálnak híveinknek, miközben a hátszágban ezzel egy időben folyamatosan készül az utánpótlás. Válaszként nekünk sincs más dolgunk, mint jobb híján a gép taktikájával lépést tartani, és utánozni azt bűvölni az embereket, míg meg nem unjuk a vég nélkülnek tetsző, és teljes mértékben érdektelenné váló viaskodást, majd rezignáltnak az uninstall gombhoz nem nyúlunk. A legalapvetőbb gond, hogy a két oldal között jóformán csak megjelenésükben szembetűnő a különbség, minden egyéb szempontból, legyen szó az egységekről, a varázslatokról, illetve az épületekről, ugyanazt kapjuk, csak más csomagolásban. Erre hamar fény derül, amint kipróbáljuk a Random Map funkciót, ahol akár egyedül, a gép által vezérelt próféták zaklatásai nélkül tehetjük próbára hittérítők képességeinket. Ezt a lehetőséget választva körülbelül húsz perc játék után kiismerhetjük a programban rejlő összes lehetőséget, melyek ismeretében jelentősen csökken az esélye annak, hogy valaki kedvet érezzen majd, hogy két pálya után ott ne hagyja a játékot, vagy netalán beleköveteljen a második kampányba, mely csak az első véghezvitel után aktiválódik a játékosok számára.



Miként a játékmenet, úgy a játék grafikája sem fog minket órákra a monitor elé szegezni. A kétdimenziós környezet elemeinek részletességével szemben különösebb kifogás nem igazán emelhető: hozzá azt, amit az ilyen jellegű játékok esetében elvár az ember. Ebben az esetben azonban ennél sokkal fontosabb lenne, hogy a játéktér lekösse a fölötté akár órákat is eltöltő játékosokat. A Madcat programjában ezzel ellentétben az immel-ammal vegetáló élőlényeket teljesen modulatlan, halott környezet övezi, mely felett csak néha lebömbös át néhány kőszó, árnyatlan felhő. Mindelemellét az egész látványból izzadásgáza, de sikerrel nem igazán koronázott igyekezet sugárzik egy humorban gazdag, szórakoztató világ megteremtésére.

A Heaven and Hell az a játék, amelyiknél még az Age of Mythology pályaszerkesztője is messze több izgalmat rejtget. Ennek a játéknak a leírásához talán a legjobban passzoló jelző a sivár, összes színólmájával együtt, akár azok halmozásával. El nem bírom képzelni, hogy a CDV-nél végül milyen megfontolással döntöttek ennek a programnak a kiadása mellett, melyet leginkább gyanítatlannak csak akkor tudnak majd elismerni, ha valamilyen egyet fizet, kettőt kap akció keretében, ingyen vágják hozzá a gyönyörű vásárlókhoz. ■ SE

#### > ÉRTÉHELÉS

|                  |       |
|------------------|-------|
| grafika          | 18/25 |
| zene/hang        | 10/15 |
| játekalmérv      | 14/40 |
| kategórián belül | 04/15 |
| összhatás        | 1/5   |

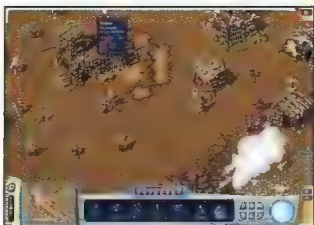
**PRO** hátha van, akinek a játék humora bejön

**MONTRA** húsz perc után már nem nyújt semmi újat > teljesen egyforma képességű egységek mindkét oldalon > monoton

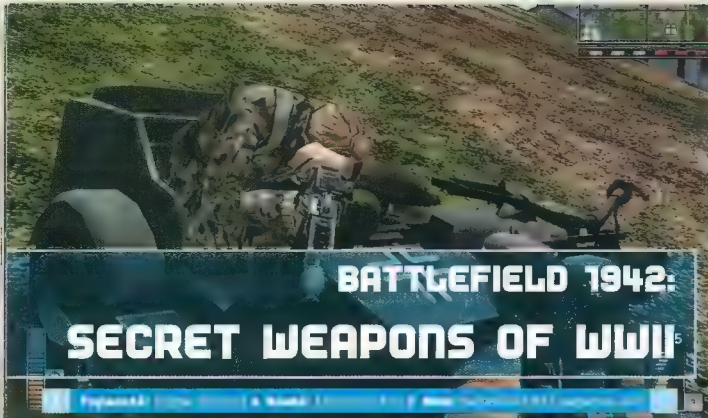
**> CO MELLÉKLET**  
széles háttérkép letöltés demo

11800, 64MB RAM, 950MB HDD

**> SRÉNA**  
Dungeon Keeper 1 88%  
Dungeon Keeper 2 89%  
Black and White 90%







Forradalmi innovációk, a játéktér megdöbbentő mértékű kibővítése, évek óta a legjelentősebb előrelépés a multiplayer shooterek közt - szólnak a Battlefieldet jogosan méltató közehelyek. Felesleges is tovább ecsetelni az érdemeiket. Az év eleji keltezésű Road to Rome már csak amolyan tisztességes iparos munka. Meg kell hagyni, annak valóban tisztességes. Az olasz hadjárat térképei, új járművek, fegyverek, ahogy azt egy kiegészítőben szokás. A Secret Weapononst fémjelző feature-ök ezek után igen szokatlanul hatnak. Így, az EA egésze alatt megjelenő sorozattól azt vártam volna, hogy tucatnyi epizódja a világtérkép minden kihagyott pontja felett kényelmes szisztematikus-sággal halad végig, de lám, akadnak még meglepetések. A Dice szerencsére nem vesztette el kreativitását, és valamelyest nagyobb kockázatot vállalva új oldalról közelítette meg a témát. Amint azt a név egyértelműen jelzi, a kiegészítő a II. Világháborúban csak legenda-, hírszerzési információ-, terv, netán prototípus-szinten létező harci eszközöket telepíti a merevlemezre. Hol itt a kockázat? A játékosok általában nem fogadják kitörő lelkesedéssel, ha egy - relatív - korhű környezetet - relatív - fiktív elemekkel színeznék. Engem legalábbis elsősre igen csak eljlesztett a jet-packkel repkedő Wehrmacht soldat gondolata. Másodikra sem kevésbé. A végeredményt megvizsgálva azonban állítható: megérté vállalni azt a kockázatot.

Kétségtelenül minden Battlefieldek legpompásabb, a harci kedvet legtokéletesebben szító intrója fogad minket indítás után, ám a menük újdonságot most sem hoznak, és szomorúan vehetjük tudomásul, hogy az unalomig ismert induló is maradt régi. Újabb csekélyke kedvszég, hogy az új térképek ismerkedő hadjáratba rendezésére sem pazarolták a fáradságot. Sokat persze nem számít, főleg, hogy a botok továbbra is szánalmasan idiótán képesek viselkedni, így érdemi játékra majdhogynem alkalmatlanok. Annnyira elképesztően nem látványos a mesterséges intelligencia kiforratlansága, mint egy évvel ezelőtt, de mosoly - érzékenyebbek esetében könnyfakasztó jelenetekre, mint a tömegmészárszék gránátot lőbálva átrohán, majd szerencsésen kiérve belőle azt övébe visszacsúszató, és pisztolyát bambán előhúzó, vagy ami mulatságosabb, a motor oldalkocsijában magányosan üldögélő, s közben egy dombról bárgyú tekintettel magatehetetlenül leguruló botok, nyugodtan számolhatunk. A hangsúlynak tehát eszébe sem jutott, hogy a single player felé toldódjon, sőt, a mesterséges intelligenciával karöltve a térképek kidolgozása is az élő partnerek keresését szorgalmazza, ugyanis néhány helyen a felkészítetlen műbakákkal egész képtelen szituációk alakulhatnak ki. Akad pálya, ahol az egész bagázs egy nagyobb térre kollektívén kihasalva löni kezd egymást (a magasabb verziószámú egyedek - bocsánat, Tron-hatás - esetleg végighajtanak motorral vagy tankkal egy-

egy soron), de az igazán mókás az amerikai csapat szisztematikus önpusztítása az esseni pályán, amelyen amblióktól fűtve folyamatosan pattannak új, sugárhajtású repülőgépekbe, majd pár másodperc múlva, nem bírva annak sebességével, értelmetlen kamikaze-stílusú véget érnek valamelyik ház falán.

Gondolkodó, fejlődőképes emberekkel játszva a csatateret már más arcukat mutatják. A valóságtól teljes tudatossággal elrugaszkodott alkotásról lévén szó, a térképek is többnyire titkos kutatóközpontok, V3 kilövőállások köré rajzolódtak, igen laza kapcsolattal kötve a valóságos eseményekhez. Kétségtelenül nem a Midwayhez, vagy Berlin bevételéhez hasonló hangulatot közvetítenek, ugyanakkor távolról sem állíthatjuk, hogy nem élvezetes rajtuk játszani. Mind a nyolc pálya nagyrészt eltérő stílusjegyekkel bír, környezetét és az ösztönzött hadmozdulatokat tekintve egyaránt. A legközelebb a havas, dombs Sasfészek (Hitler utolsó örült pillanatainak menedéke) áll a történelemhez, az ezt követők már szinte csak a helységnevet és az uralkodó éghajlatot, tájípust örökölték a valóságtól. Ebből szerencsére mindössze az következik, hogy kalapot emelhetünk a fejlesztők ötletessége előtt. Szegetek,ombok, szertepintenek, órási sík terek, épületszelekek kombinációja a többnyire közép-európai hangulatú látványvilággal társítva alkotja a pályák gerincét (immár egy esetben éjszakai égbolt alatt is). Általá-





ban minden célhoz vezetnek alternatív utak, a harcok is többségükben megfelelően kiegyensúlyozottak, sokszor mégis találkozhatunk egy-egy híd, kritikus útszélkület, szintkülönbség, kulcspozíció környékén kialakult holtponttal, ahol dűl a harc folyamatosan, de se fel, se le nem jut senki. Sebab, a valóságban sem volt ismeretlen az állóháború fogalma. E szabad környezetben a pályatervezés egészen egyedi, kifejezette az új eszközökre tervezett elemeket is produkált - néhol példaképp tenger választja el a Jenki kifutópályát a németektől, így a csapatszállítóegység használata kötelezővé válik. S ha már itt tartunk, megemlítendő, hogy a Desert Combat modifikációról példát véve immár e csapatszállító megadható spawn-pontként is megszaporíva az odafigyelés-beszállás procedúráját. Objektíven nézve tehát elégedettek lehetünk a minőséggel, csak a csatlák jellege, az általuk keltett hangulat változott meg némileg, és kis szubjektívítást engedélyezve, engem a szimula Battle fieldje jobban megfogtak. Ezzel azonban még nem zárhatjuk le a témakört, mivel ráadásaként a nyolc új pályából hatot, az ismeretlen csendő, ám itt még meg nem hozott objektív módon is játszhatunk. A fő cél nem változik, ekkor is az ellenfelek cédlátat kell nullára redukálnunk, ám ezt a zászlók meghatározott arányú birtoklása helyett a kijelölt objektumok elpusztításával gyorsíthatjuk fel. Érezni, hogy nem erre tervezték a térképeket, a célpontok koncentrációja miatt eléggé kiegyensúlyozatlanná válnak, a magam részéről ezt a típust megtartom a Wolfenstein priviligiumának.

No kérem, elérkeztünk ahhoz a szekcióhoz, melyről objektíven igen nehéz nyilatkozni. Van, aki képes a szokatlant tolerálni, van, aki kevésbé, van, aki egyáltalán nem, de olyan is akad, aki kifejezetten örül a névadó titkos fegyverek felbukkanásának. Tény, hogy bármennyire is idegennek hat a 16 új jármű a világháborús harcmezőn, kiegyensúlyozottságának köszönhetően a játékmenetet nem változtatja irreálisra. Szinte mindegyik masinának akad olyan hátránya, amelyik megfelelőképp ellensúlyozza előnyeit. Kifejezetten különleges élmény például oldalakocsi motorral vadul dudálva öngyilkos merénnyéként begázolni a tömegbe, de védő páncélat nem lévén, pár golyó simán leröpteti a

nyergéből (igaz, ez még nem a valódi titkos fegyver). A két nehézsúlyú, a hajóágyúval megfegyverezett "rohamtigris" és az amerikai különlegesen páncélozott, golyószóróval felszerelt T-95 Super-tank bár rettenetes tüzerőt képviselnek, lassú mozgásuk, kis szögben forgatható, kevés töltettel ellátott ágyúik miatt mégsem sebezhetetlenek. A sokat emlegetett sugárhajtású légerő, a tömzsi, de szuper gyors F85-Goblin, a pilótafülkés V1 alakú Natter és nagytömegű rakéták, a rakétakilövővel felszerelt, jellegzetes alakjáról pusztán Flying Wingként elnevezett improvizált AW-52, és német ellenfele, a Horton HO 229 pont túlzott sebességükben rejtek negatívumait is. Nem csoda, hogy a botok rendszeresen krátert ütnek valahol velük, főleg, hogy páncéltaluk sem bír el sok találatot. Márpedig a titkos fegyverek tárháza a magassági vadászatra is épp elég új eszközt nyújt. A király kétségkívül a manuálisan vezérelhető (akár az UT redeemere) náci csodatalálmány, a V3 Wasserfall. Azért a többszámú sipo T34 láncrakétával ellátott M4 Sherman hatóerejét sem lehet kifogásolni, mindössze a németek Flakpanzerja vetekedhet ve-

le - mindkettő sajátossága (hátránya?), hogy legalább két ember szükséges az érdembeli működtetéshez. Újból a földre eszékedve nem hagyhatjuk szó nélkül a beszedes nevű kétélűt, a Schwimmwagent és a szövetséges oldalon kárpót-lásként biztosított duplagéppuskás LVT4 Water Buffalo vízi csapatszállító sem. És ha már csapatszállítók, hát íme égi uruk, a korábban is emlegetett, spawn-pontként megadható C-47, mely bár jelentősen lomhább a többi különleges madárnál, ejtőernyős-bázisként nem egy új térképnek alap-eleme. Végül a legerőteljesebb húzódkóddal kezelt német jet-pack, mely szerencsére túl hamar felhevül ahhoz, hogy házak tetejére lehessen felszállni vele, egy találatra használójával együtt felrobban, és kizárólag MP40-nel használható, tehát nem "dimenzionálja át" annyira a programot, mint attól sokan félték.

Apropó fegyverek: hat új készséget használhatunk, nem számítva a mindkét oldal számára elérhető, és darabonként halálós dobókéseket. A német mesterlövészeket némely új térképen igen kegyetlen,







félaautomata Gewehr 43-as puskával szerelik fel, míg az ellen szanitéceinek munkáját a Sten MK2 teszi halkbább. Az igazi újdonságok nyertese a mérnökök: a szövetségesek egy Remington Shotgun, a tengelyhatalmak alkalmazottai pedig egy, az Enemy Territoryből már ismert K98-as, gránátvetővel szerelt Mauser tudhatnak védelmükben. Ezen túl az angol kommandósok bologdon forgathatják roppant hatékony Bren könnyűgéppuskájukat (a Call of Dutyban még közelebbi ismeretséget köthetünk ezzel a darabbal), a náciak pedig a Gewehr 42-essel válaszolhatnak rá. A járművekhez hasonlóan a fegyverszisztema is tisztességesen kiegyensúlyozott, egyedül a G43 érezhető némelykor frusztrálóan erősnek.

Ami a külsőségeket illeti: semmi. A látvány egy firkanyit sem fejlődött, az új modellek, tájak megkapták a maguk élethű textúráit, és ezzel a grafikus feladatra be is fejeződött, a programozóké meg el sem kezdődött. Mivel a BF1942 még most is az igen pofás kategóriába sorolható, ezt nem értékelném hiányosságnak. Egyedül a víz az, ami-be manapság már bele illik kötni. A patch-ek által hosszú ideig kiszolgáltatott hangok is elérték arra a szintre, amelyen mérsékelt halláskárosult fülem szerint tökéletesen ellátják feladatukat, az az egy

szem zenedarab meg túlléphető (különben nem rossz, csak unalmas). A frissen tökéletesített fizikai motor már árnyaltabb kérdés, ugyanis minden próbálkozás ellenére változatlanul tökéletesen, ám tartalmaz értékelendő elemeket. A gránátok, rakéták hatására 10 métereket kalimpálva röpülő katonákat és a megsemmisülésükkor vagy 15 lábnyira a föld fölé ugró tankokat, motorkerékpárokat a játékosok többsége például határozottan komikusnak, ezáltal a feszültség enyhe oldására kifejezetten alkalmasnak találja. A fizikával kapcsolatban játékmenet szempontjából úgy is csak az fontos, ami akkor történik velünk, amikor életben vagyunk, és elég, ha a feszültség növelésére nem alkalmas.

A Secret Weaponszel a Battlefield már nem ugyanaz, mint előtte, ez tény. Ennek azonban nem kell negatív jelentéstartalmat tulajdonítani: továbbra is élvezetes, igényes (és immár szinte teljesen bugmentes), a központi élmény pedig, amelybe annyian beleszerettek, a régi maradt. A kiegészítés jelen esetben nem a legheylesebb szó. A Secret Weapons az egészhez tesz hozzá körültekintően egy darabka fikciót, melyet - szójlon a végét - érdemes megtapasztalni.

■ LUCAS Z



## 1.45

Ez az a verziószám, mely már támogatja a Secret Weapons kiegészítőt, és melyre annak telepítéskor automatikusan frissíti magát a program. Egy rövid áttekintés, mely nagy vonalakban bemutatja, mit is hozott ez a 45. század az elmúlt egy évben, talán számot tarthat némi érdeklődésre. A hivatalos dokumentáció szám szerint 500 sor, közel 20000 karakternyi változást tartalmazza. A könnyebb modimentálási lehetőség kedvéért a teljes fájlsztruktúra lecserelődött, kivétel nélkül minden fegyver finomhangoláson esett át (két példány teljes mértékben leváltásra is került), ide tartoznak a folyamatosan tökéletesített, többször lecserelt hangok is. Fokozatosan kiváló, megbízható hálózati kód íródott az első hónapokban sokaknak bosszúságát okozó instabil kezdeményből, és e mellett közel 150 bugot javítottak ki. A fizikai rendszernek minden egyes tizedverziószám jókora lépcsőként jelentett - időközben kiküszöbölték a tárgyakon átlóság hibáját, és a rendszer ma már kezdetleges légnyomásváltozás-számítással is megbirkózik (lásd a cikkben). Minde mellett apróbb változások történtek a kezelőfelületen: közepes méretűek a kamerakezelésen és az irányításon, és komolyabb optimalizációk a sebességen. Egy évbe tellett, de mára a Battlefield 1942 előtt arra a szintre, amelyet szinte bugmentesnek nevezhetünk.

## ▶ ÉRTÉKELÉS

86%

**PRO** a kiegészítővel a jobb játékmód a töredékes fantaziaság, a játék és a fegyver

**CONTRA** sokaknak talán túl fantaziaság

▶ **PRO** a kiegészítővel a jobb játékmód a töredékes fantaziaság, a játék és a fegyver

▶ **CONTRA** sokaknak talán túl fantaziaság

# Az év legnagyobb cybersport eseménye – Samsung World Cyber Games 2003.

**Idén harmadik alkalommal került megrendezésre Magyarországon – a Samsung Electronics Magyar Rt. támogatásával – a világ egyik legrangosabb játékversenye, a World Cyber Games magyarországi selejtezője. A 2003. augusztus 29. és 31. között a Vasúthörténeti Parkban mintegy 600 fő részvételével megrendezésre került rendezvényen a versenyzők közel 50 órán keresztül mérték össze tudásukat a különféle számítógépes játékokban.**

**A** kapunyitás 17.00-kor történt meg, a nevezők karszalagot kaptak, World Cyber Games felirattal, mindenki kapott egy WCG 2003 logójával ellátott pólót és az EnterNet jövevényéből egy NetFlek ajándékcsomagot.

Az ülérend megtekintése után mindenki elfoglalta a helyét, ahol a következő 50 órán megküzdehetett a földjért, a Samsung által biztosított részve-

és a meghívót a koreai döntőre. Nem maradtak ajándék nélkül a második, harmadik helyezettek sem, ők Logitech és Sennheiser ajándékokat vehettek át.

A rendezvényen az idei évben több nemzetközi cég is képviseltette magát. A fő szponzor, a Samsung mellett a hardvereszközök fő támogatója az Intel Hungary volt, a döntő összecsapás, Pentium4HT alapú PC-k szállítója az Omegaxis Kft., a Xenon alapú Intel szervereket a Z Wait State Kft. biztosította, a hálózati eszközöket pedig a 3Com. A játékszoftvereket az Ecomit és az Automex, NTeC és Cenega adta. Nyereményekkel támogatta a rendezvényt az EnterNet – internetes támogató, a Logitech, a BasyS (Sennheiser fülhallgatók) és a PointFlash Kft. Az esemény médiaszponzorai a GameStar és a FixTV voltak.



telért a koreai döntőre. Miután minden gépet sikerült beüzemíteni, hálózatra kapcsolni, megkezdődött a küzdelem a Half Life:Counter-Strike, az Unreal Tournament 2003, a Starcraft: BroodWar és a Warcraft III versenyszámokban. Az első nap szabad játékkal indult, ami kifulladásig tartott. Szombat reggel 8 órakor kezdődött a hivatalos verseny, és egészen este 10-ig folytatódott a viadal. Éjszaka újra szabad játék következett, vagy pihenés, ki mennyire volt fáradt. Reggel 8-kor újraelélt a játék, délig még tartottak az elődöntők, 1 órakor pedig megkezdődött a döntő a színpadon, Pentium4HT alapú PC-ken, Samsung SyncMaster monitorokon, melyet folyamatosan követték a nézőközönség nagy öröme.

4 órakor fejeződött be a viadal, ünnepélyes eredményhirdetéssel és díjkiosztással zárult az esemény. A győztesek kissé meggyötörten, a játékoló kifaradva, de boldogan vették át a kupát,

**Unreal Tournament 2003:**  
Warcraft III: Reign of Chaos:  
Starcraft: Broodwar:  
Counter-Strike (5v5):

## WORLD CYBER GAMES

A 2001. december 5–9. között Dél-Korea fővárosában, Szöulban a WCGC Organizing Committee által megrendezett első World Cyber Games versenyre a világ minden részéről érkeztek játékosok, hogy összemérjék tudásukat. Az első World Cyber Games, amely a maga nemében az eddigi legnagyobb nemzetközi verseny volt, a világ 37 országának (köztük Magyarország) 430 versenyzőjét vonzotta. A Samsung Electronics, mint a fejlett technológia élenjáró képviselője, már az első versenyen világméretű szponzorként lépett fel, és azóta is fő támogatója a rendezvénynek.

Az 55 országban lezajló selejtezők után a World Cyber Games idei döntőjére 2003. október 12. és 18. között Dél-Korea fővárosában, Szöulban, az Olimpiai Parkban kerül sor, ahol a játékok alatt a világ eddigi legnagyobb cyber kulturális fesztiválja zajlik, több mint 600 versenyző, köztük a magyarországi legjobbak részvételével.

3COM

automex

NTec

ECOMIT

Cenega

enternet

BasyS



Intel Inside  
**OWS**  
Intel® Product Integrator

Omegaxis Kft.



FLASH-POINT

Fix.TV

GameStar



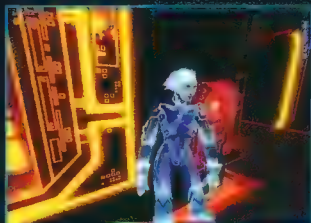
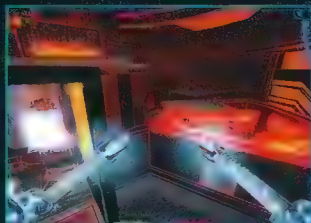


Tron. A film, mely után jó ideig nem tudunk egyszerű számítógépként gondolni egyszerű számítógéppunkre. Az ellenőrzőszoftver által sanyargatott programok lelkivilágába bepillantást engedő alkotás bármennyi szélsőségesen fiktív jegyet is hordozott magán, mégis elgondolkoztatta az embert a virtuális világ mikéntjeiről, a komputerek, az AI jövőjéről. A '80-as években legalább annyira hatott újszerűnek, és legalább olyan különleges témát feszegetett, mint jelenünk Mátrixa. Talán túl korai, talán túl elvont volt, túl messzire rugaszkodott a tömegek számára még emészthető környezettől, és ezért nem vált igazi kasszasikeré, sőt, anyagilag elretentőt bukott. Kétségtelenül, még ma is nyugodtan nevezhetjük minden idők legkülönlegesebb látványvilágával rendelkező filmjének. Mint minden értéke miatt elutasított alkotás, a Tron is rátalált a maga befogadó közegére, leginkább a már akkor is számítástechnikával foglalkozók körében. Azok közt, akik tapasztalataik révén ('82-ben még azért sehol seim hemzsegték a komputerek, akinek viszont birtokába jutott, az értett hozzá) fel tudták fedezni a Tronban rejlő zsenialitást, és akik az évek során megérett kultuszt építettek köré. Ha esetleg kimaradt az

életedből, akkor mielőtt belevágnál a játékba, sürgősen szaladj el érte a tókába – bár a kiszolgálók elsőre valószínűleg valamilyen „trónt” akarnak adni, kitarató magyarázás után garantáltan egészen egyedi élmény lesz a jutalmad.

Tehát két évtizedet követően jutoitunk el oda, hogy a Tron verziószámot ugorhatott. Hogy a 2.0-as kiadás mikor kerül moziba, arról nincs túl sok információ, a programot viszont már netszerte dicsímnuszok lengik körül, és mi is épp' elég ideje ásvatuk az irányítást felette ahhoz, hogy beszámolót nyújthassunk részleteiről. A képhez hozzátartozik: természetesen nem ez az első játék, melynek a Tron szolgál – meglehetősen célzott – ihletforrásként, a '82-es premier óta folyamatosan özönlenek a hol a diszk-csatákat, hol a fénymotorozást feldolgozó alkotások (lásd a boxot), ám a Monolith first person action-adventure / light-cycle simulator besorolással illethető terméke messze a legfeljettebb, legösszetettebb példány mind közül. A 2.0 története a film egyes folytatásaként, az eredeti sztori háttérként magába építve, ám fonálát a jelenben felvéve alakul. A

hagyományokhoz hűen a virtuális világból érkezik a kezdő jelenet, melyben valamely felsőbbrendű rosszindulatú program épp egy e-mailcíptőt fertőz meg, és kényszeríti szolgálatára. Mi Alan és a sajnálatos módon elhunyt Lora utódját, az Encomnál apjával dolgozó ifjú titánt, Jet Bradley-t alakítjuk. Másodprogramozói munkánk szünetében épp egy új, játéktérmi Tron automatával mulatjuk az időt, miközben három, elsőre fel sem tűnő alak gyulogol át a háttérben. Váltunk pár szót apánkkal telefonon, de le kell tennie, mert személyes karbantartó AI-ja, Ma3a egy levélben érkező vírust észlelt – még épp hallhatjuk, ahogy felmenőnk valakikkel hevesen vitatkozni kezd, majd a vonal megszakad. Rosszat sejtve felsietünk a laboratóriumba, ám Alan sehol, és Ma3a a történeteket firtató kérdésre csak annyit válaszol, hogy sürgős segítségre van szüksége, majd orvul ránk irányítja az emlékezetes lézert, és máris bitekből összerakva állunk értetlenül a digitális térben.



## RETRO GÁZTARTÓ

gazan számba sem lehet venni, hány különböző kisebb-nagyobb alkotás alapszik az alapművön. Figyelembe ajánlom a témát majd Láz RetroGamerének, addig csak az igazán kiemelkedő, és fontosabb öszi re vessünk egy rövidke pillantást! A film debütálásának évében piacra dobott játéktérmi automata volt az első, és sokáig a legösszetettebb darab, mely szintenként tartalmazott fény motorozást, felülezieti tankos lövöldözést, célkereszes „grid bug” irtást, és egy Breakout-szerű „blokkpusztítást”. A következő szintre lépéshez mindegyiket teljesíteni kellett. A Mattel jóvoltából Atan 2600-ra ugyanebben az évben jelent meg a korongosátakát „szimuláló” Discs of Tron és a némileg összetettebb, scrollózós plat form, az Adventures of Tron. Mindkettő sok elismerésben részesült. Hasonló variációkra lehetünk az ittelvisión saját platformjára fejlesztett Deadly Discs és Maze-A-Tron programjában. A gyártó jelenleg már erősen rogtat-jellegű honlapján megengyzi „a film nem túl teljes fogadtatása nem segített a játék eladásainak”. Kifejezett különlegesség az ugyancsak az Ivisión által specialis hangtechnológiájú masinájára készített meglepően komplex program, a kódnevén csak Voice Tronként emlegetett Solar Sailor, mely különleges feature-je: két képernyőn öt különböző hang (ne tessék kinevetni, itt digitalizált emberi hangokról van szó a ’80-as évek kezdetén). A hivatalos adaptáció a sorozatos anyagi kudarcot szembesítve itt nagyjából félbe is szakadnak napjaink 2.0-jáig, a freeware programok száizát pedig nem áll módunkban felsorolni. Ha rövid kis kikapcsoló dásra vágsz, ugorj el ide:

[www.coolbreeze.co.uk/guide/games/bmtron/](http://www.coolbreeze.co.uk/guide/games/bmtron/)

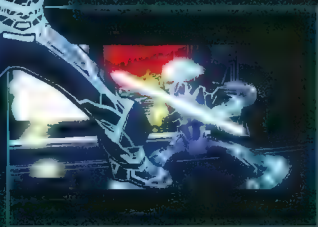
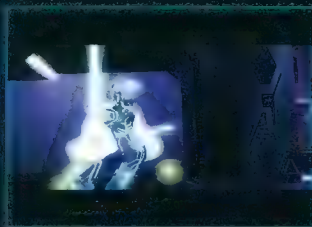
Ugyanabban a digitális térben, melyet a film alkotói megálmodtak, ugyanabban a környezetben, melyet nemrég a minden idők legkülönlegesebb látványvilága jelzővel illettem. Számítógépes játékokban is láthatunk már egyedi ötleteket bőséggel, de ez 95%-ukon garantáltan túlzás. Általában nem szoktam a látványt egyik ismertetőnek sem az elejére helyezni, de ez az a kivétel, amikor nem történhet másként! A motorban pedig semmi extra sincs. A tavalyi a NOLF 2-vel bemutatkozott LynTech 3: Jupiter adja kódsorait a program alá, mely ma még mindig az élvonalba tartozik, ám különösebben kiemelkedő, hangzatos félmondatokat a szakzsargon-

ból már nem biggyesztenek a neve alá. A fejlesztéseket tekintve mindössze a felületek keltette izást dolgozták át egy kissé áthatóbbá, forróbbá. A film világára történő teljes ráhangolódás párosodva a megfelelő grafikai érzékkel és fantáziával teszi ezt a rendszert jelen formájában a Tron tökéletes, való idejű univerzumává, és ha fizikailag nem is, de lelkien ugyanúgy lebomb a külvilágból, majd magában felépít, mint az Encom lézere. Ez az extrém modellezés és textúrázás (többnyire extrém egyszínű) elég ahhoz, hogy hagyjuk magunkat beszippantani, és szájatva nézzünk szét a számítógép belsejében, nem utolsósorban mindehhez a stílusában tökéletesen passzoló, dallamvilágával a játéknak kifogástalan audio-karaktert biztosító zene társaságában. Ehhez a karakterhez a hangok is kivétel nélkül hozzátartoznak, mind erősen torzított alakjukkal, mind az általuk formált eszméletlen szövegekkel (csak párat hadd idézzek az ICP-től: „Stop executing escape routine! - If that was a user, I'm a server!”). Egy idő után aztán mindez természetessé válik, még tán a nem teljesen kerek/gömbölyű felületeket is észrevesszük (a stílusból adódóan egyéb grafikai elégtelenség nem fordulhat elő), és megmondom őszintén, engem a filmre emlékeve néhol már-már hiányérzet gyötört. Kicsit túl-3D-snek éreztem a játéktérteret, de azt, hogy poligonokat láthatok a Tron vektorgrafikás jeleneteivel szemben, nem hinném, hogy szabad negatívumként elkönyvelnem.

Ha a Monolith nem az a patinás cég lenne, amelyik évtizedes tapasztalattal érez rá igényeinkre, a program akár ennyiben is merülhetne – újszerű túra a képzelt digitális világban. A Tron 2.0 azonban nem csak olyan értékeket tartogat, melyek beszippantanak, hanem olyanokat is, amelyek hosszú időre benn tartanak, stílusosan: a rendszer rajzája tesznek. Ha a történetet a kezdetektől nem is értjük, a fájlrendszerben elszórt archivátárokból szorgalmasan letöltött e-maileken keresztül még az előtt kibontakozik a kép, mielőtt a sztoriban elérkeznénk a részletek elmagyarázásához. Akárcsak a Tronban, ellenségeink itt is a valós világban és a digitális térben párhuzamosan akadnak. Míg közvetlen ellenfeleink



kernel és annak ICP-je, az adatellenőrzők, a hozzáuk legközelebb álló „adatszellemelek”, vírusok és a minden fertőzésnek forrásként szolgáló program, addig a folyamatokat kívülről egy konkurens cég irányítja. A sztori tehát az a nehezen kibontakozó, épp’ ezért érdekfeszítő fajta, – az, amelyikből egy újságírónak bűn lenne többet felfedni – és a terek, melyeket a vonal végéig be kell járnunk, sem mondhatók unalmasnak. Már a szimla asztali PC merevlemezén is sok érdekességet találni (kell ezt nektek magyarázni?), de ha a tűzfalon keresztül a hálózatot elérjük, nem is gondolnánk, a környezet milyen variációs lehetőségekkel képes operálni – hiába tűnnek a lehetőségek korlátozottnak, mindenhol eltérő forma és színvilág fogad. (Még egy felismerő-hajóban is utazhatunk.) A virtuális tér kínálja kalandok szintén nem mindennapi lehe-

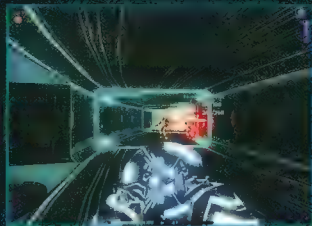
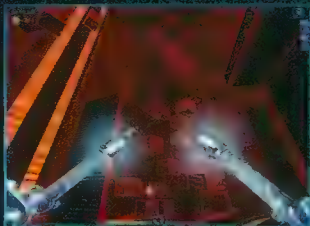




**TRON 1.0**

Azokra is gondolva, akik a maga idejében nem tudták megnézni, és valamely okból most sem jutottak hozzá, álljon itt a Tron filmjének rövid cselekményvázlata a recenzió és a játék tökéletes érthetőségének érdekében!

Az Encom magavallalata bár egykoron garázségből indult, ám mára (a mozi jelenében, tehát '82-ben járunk) teljesen elismertelenedett. A régi alapítókak körülfalazták a fejlesztők szellemi tökéletét kioldó (bármilyen milyen) ionikus – csak cseréjüket egy nagybetűt). A hetes munkacsoportot lelták gépeiről, mert egy ehhez tartozó ex-alkalmazott rendszeresen betöréseket kísérel meg. Alan Bradley-t ez különösen dühíti, lévén már majdnem kézen állt új biztonsági programjával, a Tronnal, mely az egész rendszert uraló, egykoron sajtóhírekben különleges tanulási képessége révén sok ezerszeresen továbbfejlesztett Master Control Programtól függetlenül tudna működni. Itt a '80-as évek filmlere oly jellemzően az alkotók kissé elvettették a szulok, ugyanis az MCP amellől, hogy zsarolja az őt kielégítő igazgatót, a történetből nagyrészt függetlenül uralma alá akarja hajlani a Pentagont, már kézen tartja a Kremit stb. Bradley cuppantanálva barátánál, Lora persze tudja, ki áll a támadások mögött – régi párja, Kevin Flynn, a cég egykoron programozó szénje. Felkeresik játékbarnájában, és kiderül, hogy ő csak bizonylatokhoz szeretne jutni szellemi tökéletének eljutódontásáról – a cég felmunkáját a hivatalos információk szerint a jelenlegi igazgató által fejlesztett őt körülrobbanó sikeres játékkompanyának köszönheti, ám ezeket Dillinger (a gonosz) hálózattelenítési jogával visszavetve egyszerűen ellopja Flynnről, és most az ő bábójának. A frissen összeállt szabotörök a cég elölétbe még gond nélkül be is jutnak, ám miközben Kevin az MCP-t próbálni kívánja, pont a frissen fejlesztett lézeryaláb útjába kerül a programok ura utasítja azt, hogy a film elején látható kísérleti alma után Flynn legyen a következő, akció digitális. Főhősünk így épül be a rendszerbe, és első kézből szembesül a terrorral, melyet az emberek által alakított programoknak át kell élniük, amennyiben az MCP akarata helyett felhasználóknak engedelmessékednek. Az egyedül töltött kevésbé fogékonyak számára a virtuális világ megvalósítása talán nevesítésnek tűnhet, ám én akkor lehengerlőnek találtam, és most újra szemügyre véve állhatom: találmom mindmáig). A kéjes gyilkos szubrutinnal kibővített MCP nem az egyértelmű parancsot Flynn kiegészítésére a karbantartó programoknak – azt akarja, hogy a játéktérvező a játékba hajjon bele. Számítás az azonban digitális mivolta ellenére pontatlannak. Flynn Bradley biztonságos programjával, a Tronnal és egy másik céllatárukkal összefogva kitörné a végzeteknek szánt lightcycle arénából, hogy aztán számtalan kalandon és fordulaton keresztül előbb az I/O toronyba eljutva kommunikálhassanak a kintiekkel, majd Alantól a megfelelő kódokat kézhez kapva az megsemmisítésük a Master Control Programot, és nem utolsósorban teleplezzék Dillinger. A kódokódok találmának fogódzkodó a Tron történetvezetésében, de még ha ezeken nem is tud valaki felülemelkedni, a Tron igaz felejtethetőt élmény.



tősegekkel kecsegtetnek, és, miúgya öröm, a fejlesztők most sem vallottak szegényt kreativitásukkal, és kiaknázták ezek többségét. Soha nem mekkültem még fejvesztve formattálás elől, és nem is sejtettem, hogy ilyen izgalmas. Nem rejtőzködtem még adatátviteli kábelben száguldozó transzport egységen (igen, egy a film felismerő-hajóiból) sem az ellenőrző rutinok elől, ennyire közvetlenül még sosem állítottam be hálózati portot, és nem húztam túl processzort egy több erőforrást igénylő szoftver kedvéért. Nem, ez a játék közel sem csak lövöldözésből áll, a játékmenet szélesítésének érdekében felvonultatott ötletek lenyűgözők. Általában persze elég, ha az ajtók, portálok megnyitására szükséges megvalósításokat gyűjtjük össze, és már szabad is az utunk, ám, még ha nem is fogad minden második szektorban valamilyen egyedi feladvány, sok apró, de fontos elem kerülve azzal, hogy az fps-ekben megszokott összezetők is környezethez illő, egyedi kóntost kapnak, megátolja a terület egyhangóvá válását.

Nem csupán az engine származik a Monolith legutóbbi programjából, magán a játékmeneten is bár mint minden más, átdolgozott, aktualizált erősen érződik a NOLF2-örökség egyrészt a harcok kimenetelének szélsőségségét, másrészt a körültekintő játékot igénylő információ és tárgyszerzés szükségességét, harmadrészt pedig a karakterfejlesztés lehetőségét tekintve. Az első egyértelmű a Doom, vagy korszerűbb példával élve a Serious Sam stílus ellentéte: ugyanaz az összezapás sikerese taktika révén végződhet sebződés nélkül, de pár elhibázott mozdulatnak köszönhetően könnyedén bele is halhatunk. Elsődleges fegyverünk a jól ismert lemez, melyet elhajthatunk, visszahívhatunk, és kivédhetjük vele az ellen támadását. Való-

szerűleg ez marad a leggyakrabban használt is, mert amellől, hogy hatékony, az addicionális tűzerőként alkalmazható, alant nemsokára ismeretásra kerül harci szubrutinok igen nagy ótvágygal fogvasztják az életünk mellett másik alapértékűket, az energiánkat. Az említett meghatalmazásokat a fentebb szintén szóba került adatarhívumokból tölthetjük – további energiacsappanás fejében – le, melyek egy része csak úgy hentereg a kibertérben (a töredékesség-mentesítés hiányának folyományaként, ugye), más részét az ellenünk támadó programok után maradó lenyomatból bányászhatjuk ki (melyek egy darabig tartalmaznak némi életet és a sokszor használt energiát is). Ugyanezekben a tárolókban bukkanhatunk különböző fájlokra, melyek legtöbbször e-maileket, szubrutinokat rejtenek. A levelek utáni kotorászás egyértelműen megfeleltethető a NOLF-nek, ám itt a funkciója sokkal hangsúlyosabban információ-szerző, mintsem rekeszizom-rezegtető.

Vége kitérőgalyhatjuk a Tron-féle karakterfejlesztés rejtelmeit, mely már jóval kevesebb szállal kötődik az alapnak számon tartott játékhoz. Mindent, mi kiber-Jetünkkel kapcsolatos, egy roppant ötletesen és használhatóan megkonstruált képernyőn mendedhelhetünk. Bár nem tartozunk a környezetünkben nemzsegi programok közé, a digitális világban nem ténykedhetünk verziószám nélkül. Az egészet akár szerepjátékos módon szintűnknek is nevezhetnénk, a tizedet és a századot pedig aktuális XP-nknek. Upgrade-et feladatunk teljesítése, vagy a pályákon elszórt, adott számú fejlesztési jegyzet begyűjtése által érhetünk el, és ha verziószámot ugrottunk, eldönthetjük, hogy a magasabb szintű Jet több élettel, energiával, optimalizáltabb erőforrás-felhasználással (a fegyverek kevesebbet esz-





(nek) vagy gyorsabb processzorra (gyorsabb letöltési és adatfeldolgozási idő) rendelkezzen-e. Természetesen ezek kombinációja is lehetséges, a kapott 5 pont bármelyikét oda osztjuk, ahova helyesnek tartjuk. Jöjjenek a szubrutinok, amelyeket szintén itt vizsgálhatunk meg, és helyezhetjük be memóriánkba, melynek mérete mindig az aktuális rendszertől függ, melyben tartózkodunk (általában a RAM mennyisége egyenes arányosságban áll a teleltetett pályák számával). Mindegyikük három verzióban fordul elő a valódi programok mintájára, vagis alfabán, bétában, és ahogy azt a magyar zsargonban mondani szokás, bearanyozottan. Helyigényük szintén a valóságot mintázza. Az alfab három helyen terpeszkedik, míg a tisztességesen tömörített aranyverziók már beérik egyvel is. Három a típusok száma is, melybe besorolhatók. Mibenlétük még az előzőnél is kézenfekvőbb: harci-, védekező- és – eléggé meglepő módon – már ahhoz, hogy használhassuk – utility.

Az első csoport tagjai könnyedén azonosíthatók az fps-ek örökzöld fegyvereinek valamelyikével, ám nem szakítva az eddigiekkel, külalakjuk egészen extra. Közelről effektív sokkáló, géppuska, shotgun, gránát, mesterlövész, rakétavető a választék, ahogy azt nagyjából megszokhattuk, de ezeken túl elérhetők a korongunk tulajdonságait módosító törlőeszközök is. Védekezéshez különböző, a sebzdést csökkentő rutínokat illethetünk a memóriába, megfejeve az azokat esetleg megteretni próbáló programokat kivédő vírusirtóval. A kiegészítésekhez már rutínok lényegesen szélesebb skálája (nem száma) tartozik. Akad, amelyik ugrásunkat emeli magasabbra, akad, amelyik a helyi távcső szerepét betöltve közelítési funkciót kínál, akad, amelyik lépteinket halkítja, akad, amelyik a

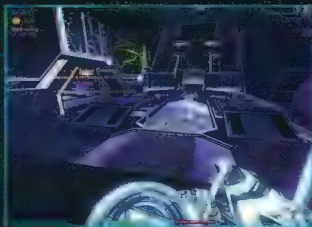
közel tartózkodó programokból olvassa ki az „about” ablakot, akad, amelyik a bejövő szubrutinok vírusosságát ellenőrzi, akad, amelyik... A képtelenség változatos, és a pláne benne, hogy bár minden felfedezett darab folyamatosan a bugyunkban lehet, alkalmazni sosem tudjuk az összeset, így mindig az aktuális szituációnak megfelelő készlet kell a memóriánkba beállítanunk. Mindemellett „fertőzött” vagy kódolt rutínokkal is találkozhatunk, melyeket az említett menüben elérhető funkcióink segítségével megtisztíthatunk, ill. megfejezhetünk, és ugyanígy tömíthetjük el tárlóblokkjainkat ottmaradt szemetek, melyeknek a tördelzesség-mentesítés a gyógyszere. Sajátos, és mondjuk a Deus Ex rendszerénél kevesebb felelősséggel járó, mégis törzselemként jelen lévő rendszer ez, mely sokat ad az ilaphoz.

Létezik a játéknak még egy eleme, mely minden eddigittől független, ám e nélkül nem hordozhatná a Tron szót a cím. Lightcycle. A mind single playerben helyt nyert, mind multiben elérhető fénymotor-verseny a filmből ismert módon, négyzetű pályán, csak 90°-os kanyarokkal vívható, és a cél az ellen behajszolása vagy a pálya falába, ill. a bent lerakosgatott tereptárgyakba, vagy egy fénymotor csikjába. Megállni nem lehet, az életben maradáshoz koncentráció és villámreflexek kelljenek. Már monolit-hoz találomány, ám a versenyt csak színesítő elem a gyorsító és lassító rács, no meg a négy négyzetet foglaló powerupok. Bár elsőre a sebesség nehezen követhető, és így három dimenzióban igen nehéz kiszámítani az elfordulás időpontját, ráérezve az izére változatlanul kitűnő, és igényesen megvalósított mulatság. Külön dicséretet érdemel, ahogy a fejlesztők a versenyt a történet fonalába ágyazták. Sajnos ezen ki-



vül mást már nem vezethetünk, pedig egy tanknak sokan örültünk volna. Kapunk helyette multiben még klasszikus diszkókatákat az emlékeztető kilyukasztató kerek platformokkal.

Monolit-h – köszönjük. Ez az, amiről a film után álmotunk, és még tán’ annál is több. A játék továbbgondolt, kiterjesztett, de teljesen egyedül látnivaló és összehasonlíthatatlanul sajátos hangulattal változtatlanul rendelkező világot, igazi 2.0-át nyújt. Hagyjuk, hogy bedigitalizáljon! ■ **LUCAS\_Z\_EXE**



> ÉRTÉHELES

93%

PRO atvamos Jupiter grafika Cyber hangulat

HONTRA neves vezethető armú

CD MELLÉKLET

ERŐSÍTŐ





# UFO: AFTERMATH

**Nemsokára – talán mikor e sorokat olvassátok – a boltokba kerül a sokunk által már nagyon várt UFO: Aftermath. A magyarországi forgalmazó közreműködésével alkalmunk nyílt meginterjúvolni Jiri Rydilt, az Altar Interactive PR-osát.**

**Az UFO Aftermath a tudomásunk szerint nem a hivatalos folytatása a korábban megjelent UFO játékoknak, csak az ötlet jött onnan. Mi erről a hivatalos álláspont?**

Igen, ez igaz. Nem akartunk folytatást, vagy újrafeldolgozást készíteni, hanem a saját ötleteink alapján akartunk elkészíteni egy poszt-apokaliptikus világot, ahol az emberiségből megmaradt maroknyi csapat küzd az idegenek ellen. És persze megpróbáltunk egy lehetőségekkel teli stratégiai játékot készíteni, amire persze komoly taktikai érzék is kell.

**Ha pár szót szólnál a játék stílusáról és történetéről?**

Az UFO Aftermath a stílusát tekintve csapatorientált taktikai-stratégiai játék. A történet szerint valamikor a jövőben egy óriási űrhajó érkezik a földre. Csendben és bajlósítatlan lebegve beteljesíti küldetését, óriási

spórafelhőt bocsát a föld felső légkörébe. A spórák gyorsan szaporodnak, és rövid időn belül teljesen elborítják az eget eltakarva ezzel az éltető napsugárakat. Teljes sötétség borul a földre. Ez a napot később az Alkonyat napjaként emlegetik.

Miután elérték a kritikus mennyiséget, a spórák alászálnak, és néhány nap leforgása alatt elpusztítják az összes magasabb rendű életformát. Minden ember ellenállás eredménytelen. A föld kománnyai rá sem ébrednek arra, hogy mennyire gyorsan be fog következni a vég. A földalatti bunkerekben megbújó túlélők csak remélhetik, hogy az élelmiszer, a víz és az oxigénkészlet kitart addig, amíg újra kimerészkedhetnek a felszínre. A spórák néhány hét alatt elpusztulnak, és a Föld újra biztonságosnak tűnik, de csak látszólag. Itt kapcsolódik be a játékos a történetbe. Ki kell derítenie, hogy mi történt, és bosszút kell állnia az idegeneken.

**Van-e a játéknak végcélja – esetleg alternatív megnyerési, vagy a végtelenségig játszható? Természetesen meg lehet nyerni a játékot. Több lehetséges befejezése lesz, de erről most nem szeretnék többet mondani. Ha kíváncsi vagy, akkor játszd végig!**

**Mennyiben változott az eredeti játékokhoz képest a játékmenet, pl. a bolygó nézetnél egy idegen jármű elfogása, vagy a taktikai részben egy roncs felkutatása?**

Úgye, a munkátozhoz tartozik, hogy az újabb megjelenésű játékokat régebben megelentekez hasonlítottak? Csak annyit mondanék, hogy az UFO: Aftermath teljesen új taktikai-stratégiai játék, amely pár elemében hasonlóságot mutat olyan játékokkal, mint a Jagged Alliance, a Fallout vagy az X-Com, de a stílusa teljesen egyedi. Ki kell próbálnod! (Ez persze már többször megtörtént.)

**A taktikai részben a körökre osztott harcrendszer valós idejűvé konvertálása mennyire volt**

**nehéz? Korrekte sikerült-e, úgy értem, hogy nem csalt-e a program?**

Az UFO: Aftermath harcrendszere soha sem volt körökre osztott, vagy valós idejű (már megint a hasonlítás). Teljesen saját rendszert készítettünk hozzá, amelyik szimulán kezel a feleket. A játék bármikor megállítható, ez alatt az idő alatt szép nyugodtan ügyködhetsz, és igen részletes parancsokat adhatunk az embereinknek. Ha ezzel kész vagyunk, akkor újra elindíthatjuk a játékot. Később bármikor megállíthatjuk a játékot, és megváltoztathatjuk a korábban kiadott parancsokat. Nem várt történés esetén a játék automatikusan megáll, és ennek függvényében módosíthatjuk az utasításainkat. Fontos megjegyezni, hogy a harc mindkét fél szempontyából egy időben történik összekombinálva a körökre osztott játékok kifinomult taktikáját a valós idejű játékok realizmusával.

Egyébként szabadon beállítható, hogy az automatikus leállítás mikor következzen be, pl. egy idegen észlése, a kiadott parancs befejezése, a lözser kifogyása stb. A saját játéktípusunknak legjobban megfelelő módon formálhatjuk a játékmenetet!

**Az eredeti UFO-játékokban megismert bázismenedzsment a látottak alapján teljesen eltűnt, de bázisaink vannak, ráadásul több fajta. Mi a helyzet ezekkel, hogyan működnek?**

Ha a felügyeletünk alá kerül egy terület, akkor legelőször meg kell szabni, hogy milyen bázis kerüljön rá: kutató (Research), gyártó (Engineering), katonai (military) vagy biomassa-elhárító (Biomass Repulsion). Minél több kutató bázisunk van, annál gyorsabb a kutatás, és ugyanez értenő a gyártásra is. A katonai bázisok feladata a megszerzett területet védelme, az idegenek ügyködéseinek észlése és az UFO-k lelövése. A legutolsó a biomassa-elhárító, amelynek a feladata a biomassa visszaverése. Csak



annyit mondhatok a biomasszárdi, hogy összevissza nyálkás trutyimó, amely lassan kúszik a föld felszínén. **A bázisokhoz egy bizonyos méretű terület tartozik. Hogyan tudunk terjeszkedni, pl. új bázisokat létrehozni, van-e ezeknek valamiféle kritériuma?**

Területeket a taktikai küldetések meggyerésekor szerezhetünk, amikor a csapatunknak szemtől szemben kell megküzdenie az idegekkel és a mutánsokkal. Ha nyertünk, akkor kiválaszthatjuk, hogy milyen bázist akarunk létrehozni.

**Lényeges-e, hogy mekkora területet illetve hány bázist birtokunk, jelent-e ez előnyüket valamilyen téren?**

Hát persze! A területet jelentik a hatalmat a játékban. Minél több van belőük, az elfogó vadásznak annál nagyobb területet ér el, a kutatásunk annál gyorsabb, és annál több biomasszát tudunk elhárítani. Az utolsó bázisunk elvesztése a játék végét jelenti.

**Az idegeknek megtámadhatjuk a bázisainkat, és elveszítjük azokat?**

Igen. Ha az idegek elfoglalják valamelyik bázisunkat, akkor az megsemmisül.

**Néhány internetes screenshoton jól látható a bolygó felszínén lévő biomassza. Ez gondolom, az idegeknek műve. Jelent ez valami rosszat?**

Igen, éppen ezért kutatásokat kell végezni ebben a témában.

**A kutatás és a gyártás megmaradt-e, mit kell ezekről tudni, mennyire fontosak?**

Nos, ki lehet hagyni a kutatást, de a játék későbbi részében nagyon nehéz lesz megnyerni a taktikai küldetéseket továbbfejlesztett páncélt és fegyverek nélkül. És ami még fontosabb, hogy ki kell deríteni, mi történt a Földdel, és hogyan győzhettük le az idegeket.

**A látottak alapján igen kis létszámú csapatot kell irányítunk (legfeljebb 7 fő). Mennyire kell vigyáznunk az emberelinkre, milyen a fejlődési rendszer?**

A taktikai küldetéseket akár egy vagy két emberrel is elkezdhetjük, és bizonyos esetekben ez jobb is, mint ha teljes csapattal indultunk volna. Jól vagytok informálva, a maximális létszám valóban hét fő. Ha egy vagy két katonát elvesztünk a harcok közben, az még nem baj, a lényeg mindig a küldetések teljesítése.

A fejlődésről: minden katonának van neve, arcképe és egy halom alaptulajdonsága. A különleges képességeik az alaptulajdonságaikból vannak származtatva, és ha ezekre a tulajdonságokra további pontokat teszünk, akkor ezek a különleges képességekre is pozitív hatással lesznek. Ezzel a módszerrel – és persze megfelelő mennyiségű tapasztalati ponttal – az igényeinknek megfelelően alakíthatjuk emberünk képességeit. Képezhetünk mesterlovászt, orvost, nehézfegyver-specialistát, avagy ezek (és bármely más) keveréket is. Nem árt tudni, hogy egy csapat átlagos katonája, akik sok mindenben jók, de egyetlen dologban sem specialisták, bizony előbb-utóbb elbukik az egyre erősebb ellenfelekkel szemben. Olyan szilárd csapatot kell építenünk, amelyekben a katonák egymás képességeit kiegészítve alkotnak ütőképes egységet.

**Lehet-e talonban több emberünk, és ha igen, akkor együtt fejlődnek-e a többiekkel, vagy csak akkor, ha használjuk is őket?**

Igen, a játék előrehaladtával egyre több ember áll a rendelkezésünkre. Csak rajtunk áll, hogy kit osztunk be egy küldetésre. Akár több virtuális „osztagunk” is lehet: egy a városi környezethez, egy a nyílt terepszonyokra, egy a bázisharcokra. A katonák tapasztalati pontokat vagy éles harcban, vagy tréning újan kapnak, de a harcban gyorsabban és több pontot gyűjthetünk, így hamarabb specializálhatjuk az adott katonát.

**Tudomásunk szerint a játékban nincs pénz. Ez azt jelenti, hogy pl. a katonáink felszerelésekor végtelen mennyiségű eszköz áll a rendelkezésünkre, vagy ha az idegeknek lelovják az egyik elfogó vadászgépjüket, akkor ingyen kapunk újat?**

Nos, ez nem egészen így van. Felszerelést az elfoglalt bázisokon vagy a taktikai küldetéseken találhatunk, illetve a gyártó bázisaink készíthetnek ilyeneket. Kezdetkor csak pár egyszerűbb ember fegyverünk lesz, de később egyre több és erősebb felszerelést találhatunk (rakétavető, gránátok, lösz stb.). Az első „harmadik típusú találkozás” után a tudásaink ráálhatnak az idegen fegyverek kutatására, így később használhatjuk is ezeket. Idegen felszerelést gyártani viszont nem lehet! Ha egy UFO lelővi egy vadászgépjünket, akkor várnunk kell egy kicsit, míg újat kapunk.

**A legelső UFO játékokban lényeges volt, hogy információszerezés céljából élő idegeket kapjunk el (csak így tudtunk nyerni). Az Aftermath-ban lesz-e hasonló játékelem?**

Igen.

**Mi a helyzet az idegektől zsákmányolt cuccokkal? Azt hallottuk, hogy pl. az idegen fegyverek technológiáját felhasználva hibrid fegyvereket is készíthetünk?**

Igen, készíthetünk.

**Összesen hány fajta idegennel fogunk találkozni a játékban? Úgy hallottuk, hogy lesznek mutáns földi ellenfeleink is.**

Körülbelül 20 fajta „transzgenant”-nak nevezzet mutáns ellenfeleink lesz. Ezek szörnyűségesen mutálódott állatok, illetve emberek! Természetesen lesznek idegenek is, de ezekről most hadd ne mondjak többet.

**A magunk oldalára állíthatunk-e és irányíthatunk-e majd valamilyen módon idegeket (pl. pszionikus úton)?**

Erre nem válaszolok.

**Az ECTS bétában alkalposolhattuk a játékok teljesen magyar nyelvre, aminek nagyon örülünk. Összesen hány nyelven fog a játék megjelenni?**

Nem vagyok biztos benne, hogy jól értettem a kérdést. Magyarországon a játék természetesen csak magyar nyelven fog megjelenni. Világviszonylatban a terveink között szerepelnek a lengyel, az olasz, a francia, a spanyol, a cseh és az angol nyelvű változatok. **A technikai specifikációkat olvasva (és a bétákat elnézve) egészen jó 3D-s motort készítettetek. Mi a minimum és az általuk ajánlott konfiguráció?**

A motor tényleg saját készítésű, ráadásul olyan extra dolgokat is beépítettünk a programba, mint a véletlenszerű pályagenerátor, így nincs két egyforma küldetés! A 3D-s megjelenítésnek köszönhetően bármilyen irányba elforgathatjuk, és ki-be zoomolhatjuk a kamerát.

A minimum konfiguráció:

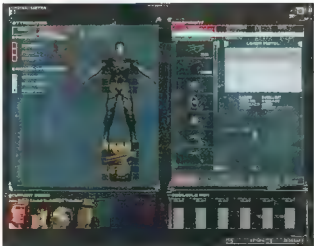
Windows 98/2000/XP oprendszer, Pentium III 500 MHz proci, 128 MB RAM, GeForce 2 MX videokártya 32 MB memóriával, 8-szoros sebességű CD-ROM olvasó, DirectX kompatibilis hangkártya, 1.25 GB HDD hely

Persze nem árt erősebb vas a játék alá. Az ajánlott rendszer a következő: Pentium III 1 GHz proci, 256 MB memória, GeForce 3 videokártya 64 MB memóriával

**Legyél csak annyit szeretnék megkérdezni, hogy mikor fog a játék az üzletkebe kerülni?**

A játék angliai megjelenési dátuma 2003. szeptember 26., remélem, hogy a magyar nyelvű változat ezt követően igen hamar az üzletkebe kerül.

**Köszönjük az interjút, és sok sikert a további munkához!** ■ SAKMÁN







**A 2015 néven ismert fejlesztőcsapat botrányos EA-ból való kiválása után sokan fogadták kétkedéssel a második kiegészítő bejelentésének híré. A TKO Software neve meglehetősen idegenül csengett, ami nem is csoda, hiszen a Breakthrough az első PC-s fejlesztésük. A netre kiszivárgó képek sem győzték meg senkit, a frenetikus Call of Duty E3-as bemutatója után meg aztán végképp a háttérbe szorult. A szakma negatív kisugárzása azonban hidegen hagyta a fejlesztőket, a rendelkezésre álló időt okosan felhasználva olyan kiegészítőt hoztak össze, melyre a fanatikus Medal of Honor rajongók nem tudnak nemet mondani. Az E3-nak köszönhetően még a szeptember végi megjelenés előtt letesztelhetők az új kiegészítő béta változatát. Előítéleteinket félretéve vágjunk neki a tesztelésnek, és magunk is meglepődtünk, milyen pontosan sikerült a fejlesztőknek visszaadni az eredeti MoHAA hangulatát.**



**EGY HÍZ TÖRTÉNELEM.** A harcokba 1943 februárjában csatlakozunk, a tunéziai sivatag homokján. Az amerikaiak már 1942 novemberében partra szálltak Észak-Afrikában (Algéria), de a vezérkar tapasztalatlanságának köszönhetően nem tudták kihasználni fölényüket. Óriási taktikai baklövéseket követtek el, és ez egy olyan tábornokkal szemben, mint Rommel, végzetes hibának bizonyult. 1943. február 19-én Rommel vezetésével a Tigrisek megindultak (88 milliméteres tankelhárító lövegekkel felszerelve). A németek keresztulítottak az amerikai vonalakon, a harcok közben 1000 katonát megöltek, több százat foglyul ejtettek, és a nehézfelszerelés nagy részét is megszerezték. A vereség egy csapásra kijáratította jenkit, de csak súlyos veszteségek árán sikerült visszafoglalniuk a Kasserine hágót.

**NEGVEDHÍZ SZOLGÁLATBAN.** Nehezen tudnék olyan grafikus motort mondani, mely ilyen hosszú ideig képezte alapját ilyen sok játéknak. A Quake 3 motor 1999 decemberében debütált először, nem csoda, hogy manapság már egyre gyakrabban halljuk, ideje lenne már váltani. A Doom 3 folyamatos csúszása azonban késlelteti ezt a váltást, így idén még meg kell elégednünk ezzel a motorral. A grafika lett a Breakthrough Achilles-sarka, ezen a téren mu-



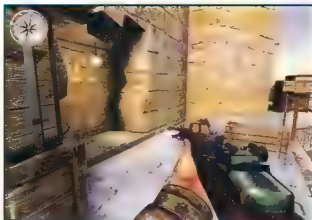
latkozik meg leginkább a fejlesztők tapasztalatlansága. Messze nem ez a maximum, amit ki lehet hozni ebből a motorból, nagyon jó ellenpélda erre a CD-n található Call of Duty demó vagy a Jedi Academy. Életlen textúrák, alacsony poligonszámú tárgyak, karakterek és darabos animációk jellemzik a játékot. Menet közben ezek fel sem tűnnek, de elég, ha megnézzük a Call of Dutyt, azonnal észrevehetjük a különbséget. Sehol egy bump-mapping, pixel vagy vertex shader, a két évvel ezelőtti készült xboxos Halo nagyságrenddel több grafikai újítást képes felmutatni. Ami a másfél évvel ezelőtti megjelent Medal of Honorban újszerű és elfogadott volt, az bizony 2003 őszén már egyszerűen kevés. Néhány új uniformis (a hős olasz bakák új nációként jelennek meg) ugyan bekerült, de ezek elhanyagolható újdonságok. Látnyos volt viszont a sivatagban tomboló homokvihár, a felkavarodott porban semmit sem lehetett látni, még szerencse, hogy amikor célba vettük a társainkat, a hajszálereszt zöldre váltott. Az már jóval bosszantóbb volt, hogy sem a kód, sem az eső, sem a homokvihar nem zavarja az ellenséges lövéseket, ők hajszálpontosan céloznak még a legmostohább időjárási körülmények között is. A hadjáratok között a már megszokott korabeli, fekete-fehér híradórészletek tájékoztatnak a háború eseményeiről, ezek alatt olyan híres történelmi személyiségek mondanak beszédet, mint Winston Churchill.

**HOCHÁZAT NÉLKÜL VAN SIHER.** Ez akár lehetne az EA jelmondata is, látszik, hogy most sem bíztak semmit a véletlenre. Fejlesztésnek, újításnak nyomát sem látjuk, a Breakthrough mereven ragaszkodik azokhoz az elemekhez, melyek a MoHAA-t nagygyá tették. A legismertebb kisék minden küldetésben visszaköszönnék, játék közben ez a deja vu érzés végigkísér. Gondolom, mindenki emlékszik arra a részre, amikor a német javítóbázison kell a Tigriseket aláaknáznunk. A Breakthrough-ban az olasz repülőgépek motorját kell megpiszkalniuk, hogy aztán a felszállás után szárnnyelvezet madárként potyogjanak a saját támaszpontjukra. Nem lehetett kihagyni a vezethető járműveket, a Breakthrough-e téren nagyot domborított. A használható járművek között szerepel a német páncélos (az ágyú mellett a gyalogosok elleni géppuskát is bevetethetjük rajta), a 88 milliméteres légvédelmi ágyú (kiváló az olasz harcokcsik ellen), a rögzített tüzérség ütegek, az MG42-





es géppuskafészek, a kedvencem mégis a vasúti kocsira szerelt üteg volt, mely menet közben lőtte ki a felállított torlaszokat. Eljárt az idő az alapjáték mesterséges intelligenciája felett is. Az ellenfelek ugyan fedezékbe bújnak, onnan lövöldöznek (olyan is előfordul, hogy csak a fegyverüket dugják ki, és célzás nélkül tűzelnek abba az irányba, ahol utoljára látták miniket), de ezek inkább előre megírt események, újrajátszva azt a részt, ugyanúgy viselkednek. Gondolkodás nélkül rohannak géppuskafészek irányába, eszükbe sem jut fedezéket keresni. Sokkal rosszabb a helyzet a társaink esetében, általában csak az első összecsapásig húzzák, ott lelovetik magukat, minek következtében kilódhatjuk végig egyedül a pályát. Minden sok kritika érte az első kiadásztót (Spearhead) rövidsége miatt. Tapasztalt játékosok néhány óra alatt végigjátszhatták (mindössze kilenc küldetés volt benne), másodszor meg unalmas volt végigjátszani. Kicsit hasonló a helyzet a második kiegészítővel is: ebben ugyan 11 viszonylag hosszú küldetést kell teljesítenünk, de így sem tart tovább egy napnál. Alaposan megemelték viszont a játék nehézségi szintjét, belekerült néhány frusztrálóan nehéz rész. Az egyik küldetésben olasz páncélosok előrenyomulását kell megakadályoznunk aknavetők segítségével. A fegyver dőlésszögének a megváltoztatásával kell eltávolítani a harckocsikat, és bizony ez nem könnyű feladat. Mondanom sem kell, hogy több irányból támadnak, menet közben lőnek ránk, és ha csak egy is eléri a pozíciónkat, akkor bizony kezdhetjük előlról az egészet. Aztán ott van az utolsó feladat, amikor meg kell akadályoznunk egy kommunikációs torony felrobbantását. A németek megállás nélkül támadnak rakétavetőkkel és gépfegyverekkel, közben meg folyamatosan próbálják aláaknázni a tornyot. Elég egyetlen másodperc kihagyás, és lőttek a küldetésnek. Tovább fokozza kínjainkat a krónikus löser- és egészségügyi-



csomag-hiány. Felejtsük el az esztelen löserpazarlást, törekedjünk a fejlődésekre (ez persze nem olyan egyszerű az idióta oldalazó mozgással felvértezett ellenfelek esetében), sőt, az sem árt, ha megbarátkozunk azzal a gondolattal, hogy néhány ellenséget pisztolyal vagy puskatussal kell elintéznünk. Arzenálunk számos új fegyverrel bővült, néhány egészen hasznos is akadt közöttük (főként az ellenség-től zsákmányolt olasz fegyverek voltak érdekesek). Jópofa újdonság volt az aknaszedő, illetve az aknakereső, kár, hogy nem volt több hasonló ötletkezelés.

**AKHOR MOST JÓ VAGY NEM?** Minden hibája ellenére a Breakthrough szórakoztató, kellemes kapcsolódást nyújtó játék. A gond az, hogy minden elemet már láttuk valahol (többnyire a Medal of Honorban), így nem érzünk készletet arra, hogy bizonyos idő elteltével újrajátsszuk. Látszik rajta, hogy tisztességesen összerakták, de semmi több. Az EA azonban nem lőtte el az összes puskaporát erre az évre. Novemberre ígén a Medal of Honor: Pacific Assaultot, mely még mindig a felturbózott Quake 3 motort használja, de ezúttal a távol-keleti hadszínterekre kalauzolja el a játékos (Pearl Harbor, Guadalcanal...). Nem szabad azonban megelégednünk az ex-2015-ös Infinity Wardról sem, a hírek szerint még karácsony előtt kijönnek a Call of Dutyval, mely a hírek szerint nagyon ott lesz a színen. Meglátjuk... **Mocay**

#### > ÉRTÉHELES



PRO zökkenés, rojtosan néz ki a küldetés

**MONTRA** csak 11 küldetés, minimális újdonság, elavult AI és grafika



Wages of Sin

# MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH COMPO

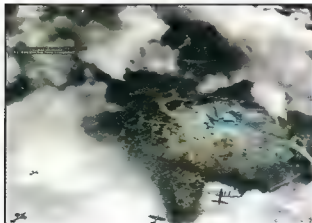
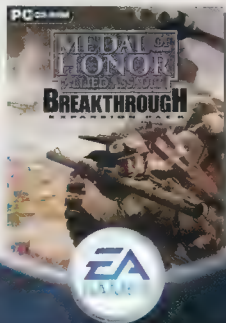
Szeretnél egyet a három eredeti Medal of Honor: Breakthrough-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, és egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- Mikor és hol szálltak partra az amerikai csapatok Észak-Afrikában?
- Ki volt az a német tábornok, aki jelentős sikereket ért el Észak-Afrikában a szövetségesek ellen?
- Mikor lépett be Magyarország a II. világháborúba?

A megoldásokat 2003. október 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezéslapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210

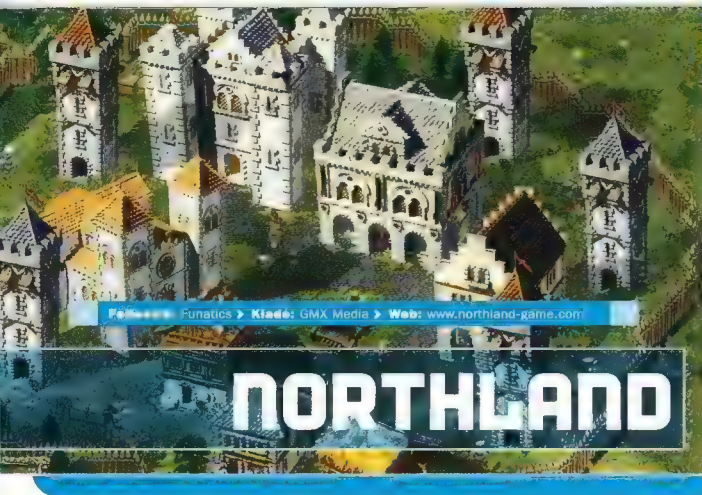












**Sokan Intézték el a Cultures második részét egyszerűen avval, hogy nem más, mint egyszerű Settlers-klón. Ez azonban nem igaz, mivel a Funatics játéka jóval összetettebb feladatot ró a játékosokra, mint a Settlers építgetése.**

**A sorozat legújabb részében, a Northlandben a fejlesztők meghagyták az előző epizód gazdasági modelljét, így a Cultures 2-t már jól ismerő játékosok minden figyelmüket Sigurd és a többi hős, na és persze az örök bajkeverő Loki legújabb párviadalára összpontosíthatják.**

**MÁR MEGINT LOHI.** A történet ott folytatódik, ahol a Cultures 2: The Gates of Asgard sztonja befejeződött. Hőseink, miután legyőzték a midgardi kigyót, megünnepelték diadalukat, majd hazatértek szülőföldjükre. Ámde nem sokáig ütek a babérjaikon, mivel egyikük, a szaracén Hatschi hazáját pusztulást és káoszt hozó, kigyózserű teremtmények lepték el, így a hős kénytelen megkérni barátait, Sigurdot, Bjamit és Cryát, hogy akasszák le a szegről fegyvereiket, és siessenek a bajba jutott szaracénok segítségére.

Már bizonyára kitalálta a Culturesben, vagy legalábbis a skandináv mondavilágban jártasabb olvasó, hogy a történesek háttérben most is az örök bajkeverő istenség, Loki áll, akit Ódin kipenderített Asgardból, mert megorrolt keresztfiára a midgardi kigyó által okozott kellemetlenségek miatt. Loki persze nem feledkezett meg a halandókról, akik szerinte minden baj okozói, és mindent elkövet, hogy meggátolja sikerüket. Persze bajnokaink sem hagyják magukat, és miután felszámolták a kigyók okozta káoszt, magával Lokival is váltanak néhány keresetlen szót Ódin csarnokában.

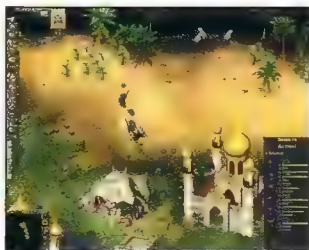
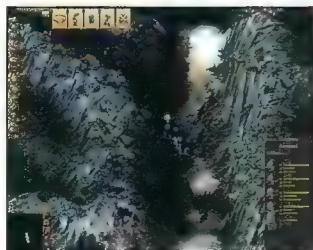
**ÁRPA, HENVÉR, SER ÉS FEGYVEREK.** Ahhoz, hogy sikert érjünk el a küldetések során, hőseink

vezetésével mindig ki kell építenünk egy jól működő kis települést, amely minden lakos igényeit messzemenően kielégíti. A feladat nem olyan egyszerű, mint mondjuk a Warcraftban, ahol az egész bázisépítés célja a megfelelő katonai potenciál biztosítása, de nem is kell annyira szűvkön viselnünk minden egyes polgár ügyes bajos dolgait, mint a Sims sorozat esetében. Ami egyedivé teszi a Northlandet, és általában a Cultures sorozatot a bázisépítés stratégiai játékok között az, hogy az egyes munkásokat időről időre átképezhetjük egy másik szakmára is, már ha az illető kellő mennyiségű tapasztalatot szerzett korábbi hivatásában. Az első feladat, amelyre bárkit kijelölhetünk, a földművelés, a halászat, a vadászat, vagy valamilyen nyersanyag kitermelése. Ha farmer barátunk kellő ügyességgel kezeli a kapát, építhetünk egy malmot, ahol a molnár feladatkörét bízhatjuk rá. A következő lépés lehet a serfőző, de ehhez már méhkaptárakra és egy működő kútra is szükségünk lesz, lévén a vikingeknél a mézsőr töltötte be a folyékony kenyér szerepét. A vadászból idővel szabó vagy bőrműves lehet, a favágóból ács, és így tovább.

Persze, jó dolog a ser, de az üres korsókkal hadba vonulni igencsak elhamarkodott lépés lenne részünkről. A harchoz fegyverek kellene, a fegy-

verekhez pedig fém. Ennek beszerzésére kénytelenek leszünk néhány derék polgárt elküldeni a környező hegyekbe, hogy fogjanak az ércek kitermeléséhez, vagy ha nem találunk ilyesmit, legalább bizonyos épületekhez, például a katonai erődökhöz szükséges kővel, vagy fával térjünk haza. Az ő, illetve a többi munkás feladatát is nagyban megkönnyítjük, hogyha nem sajnáljuk a követ és a fáradtságot, hogy utakat építsünk a hegyek, az erdők és a település, valamint annak egyes épületei között. Ha már van tőmrünk, akkor ő strapabíró lábbelikkel is elláthatja polgárainkat, ami szintén a munka tempójának fokozását segítheti elő. A játékból nem maradtak ki a kétkerekű kocskis sem, melyeket hozzárendelhetünk egy-egy munkáshoz, akinek így nem a két kezével kell cipelnie a nehéz kővet, vagy farönköket.

Az asszonyok különleges szerepet kapnak a játékban, mivel őket nem jelölhetjük ki a fent említett feladatokra. Ez mondjuk a bányászat esetében nem is baj, mivel bizonyos RTS-eskalmint az, hogy az időnként igen formásra rajzolt kis paraszthölgy egy hatalmas csákkal fejt nekünk a sziklát, vagy döntögeti fejszéjével a fát. Nem, a Northlandben a viking társadalom normáinak megfelelően a nők feladata a tűzhely fenntartása, a









A strandröplabda ma már világszerte ismert sportág, azonban a strandfociról talán még nem mindenki hallott. A brazil labdarúgás méltán világhírű, nem véletlen, hogy a strandfoci is onnan származik: a puha homok nem kell sajnálniuk magukat a játékosoknak, és így olyan akrobatikus mozdulatokat is megengedhetnek maguknak, amelyek szinte már cirkusza illenek. A strandfoci pergő ritmusa és igen látványos – olyannyira, hogy még Eric Cantona is kedvet kapott hozzá. A Pro Beach Soccer most ezt a sportágat dolgozta fel, mérhözöz egészen hivatalos formában, mert hogy már a strandfocinak is megvan a hivatalos fóruma, és így valóságban is létező nevek lépnek a pályára.

Maga a játék mondjuk már kevésbé igazodik a valósághoz, sokkal inkább arcade beütésű. Inkább látványos, és nem annyira taktikus játékot akartak kihozni a dologból. A mesterséges intelligencia nem verhetetlen, az irányítás pedig nagyon egyszerű, így még az amatőr focisták is sikerélményhez jutnak – én már csak tudom, hiszen magamat is ide kell sorolnom. A játékmenetben szintén arcade vanások fedezhetünk fel, mert a pályán nemcsak a gólokat, hanem a művészi pontjainkat is szaporíthatjuk. Amennyiben szép csapatjátékkal visszük el a kapuig a labdát, közben bravúros cselekket is élünk, és végül a támadást sikerül is befejezni, úgy tetemes mennyiségű ponttal jutalmaznak a játékunkat. A kapura lövések mindemellett nemcsak a statisztikákat szépítik, hanem különleges kijelzőket is feltöltötenek. Minél veszélyesebb egy lövés, a csapatok neve mellett látható fej annál több arany szintet kap, ha pedig már teljesen bearayozódott, akkor a játékosok extra energiával töltődnek fel, és kisebb show-műsort prezentálhatnak – persze, csak ha nem veszi el az ellenfél a labdát.

A meccsek több fordulóból állnak, mint két félidő, de a játékszabályok ezt leszámítva szokványosak. A nemzetközi mezőnyből kiválasztva egy csapatot lehetősé-

günk van a felálláson változtatni, játékost cserélni, és különböző játékmódokban léphetünk pályára. Rögtön a közepébe vághatnak barátságság mérkőzést indítva, ugyanakkor az Arcade módban meccsről meccsre haladhatnak előre, mintha csak játéktérmi géppel rendelkeznének (amelybe három érme van bedobva), ennél a módnál jóval realiztusabb a Pro Beach Soccer Tour, ahol a valódi bajnokság menetrendje érvényesül, azután rendezhetünk egyéni bajnokságot is kieséses vagy körmérkőzéses rendszerrel, és végül persze van tréning is. A tréningezéssel valamennyi lényeges mozzanatot – többek közt a labda vezetését, a kapura lövést vagy épp a művészi játékot is – begyakorolhatjuk, és hogy minél jobb teljesítményre ösztönözzenek bennünket, mindegyik tréning úgy van kitalálva, hogy a tudásunkat egyre jobb rekordok elérésével fokozhatjuk. Ha pedig az összes alapelemtől megdöntjük, úgy a gyakorló pálya is választhatóvá válik a többi játékmóddal.

A meccseket amúgy Braziliában, Portugáliában, Franciaországban, az USA-ban és Thaiföldön rendezik, s bár a homokföveny mindenütt egyforma, azért érzem a helyszínek eltérő hangulatát. Például választhatunk nyelvet, ám ennek ellenére mondjuk a marseilles-i pályán francia gagyogást kell hallgatnunk. A kommentátor személyét tehát vehetjük úgy, hogy az a helyi sajtóságok egyike, mint ahogy az is nagyon poénos, hogy a háttérből Amerikában a hotdogárus öbögatása hallatszik. Kár, hogy az efféle hangulati elemeket, sőt maguknak a kommentátoroknak a szókincsét nem igazán vitték túlzásba, ezért már tíz perc játék után is feltűnő, hogy mindig ugyanazt halljuk.

A Pro Beach Soccer ráadásra teljesen oké: a karaktermodellek pofások, a mozgások is jók, és a játékosok nemcsak a bőrt, hanem a homokot is rugják. DJ-k és csinos lányok szórakoztatják a közönséget a hotidőben, így a hangulat látszólag olyan, mint az igazi meccseken. A grafika részéről legfeljebb az érdekes, hogy

az egyetlen textúrából álló háló még a legnagyobb bombákat is rezenzételenül tűri. No meg esetleg az, hogy a játék néha lassított felvételt nélik is lelassul. Bár részemről inkább a játékmenet igénytelenségét tartottam igazán idegesítőnek. Bosszantó egy helyzet, amikor a labda már hasítja a levegőt a jobb felső sarok felé, a kapusnak esélye sincs, hogy idejében elérje, és egyszer csak a bíró sípja hallatszik: lejárt az idő – a gól érvénytelen. Az AI sem áll a helyzet magaslátán. Néha előfordul, hogy senki sem akar a labdáért menni. Az még hagyján, hogy a játék túlunk elvárja, hogy a legközelebbi játékosra válsunk, azonban még az ellenfél játékosai is elbambulnak. Végezetül pedig az sem mind, hogy a játék az amúgy szép motion captured mozgásokat milyen ütemben ölti egymásba. Sajnos ezen a játékon nem nagyon érződik a valódi strandfoci pergő ritmusa. Egy biztos: a focirőltek semmi öröleteset nem találnak benne. ■ VZ

## > ÉRTÉHELÉS



PRO Beach Soccer: mint nem volt... de azok a jó mozgások, játékosok > könnyű megérezni

MONITOR: assu tempo > egyforma akciók a gep reszte-ro > ostoba A

> PRO BEACH SOCCER

> ANÉNA

> ANÉNA

> ANÉNA

> ANÉNA

Amikor már azt hitted, mindent felfedeztél, amikor már bejártad Lucilin holdjának minden zegét-zugát, és a síkok kalandjai is unalmassá váltak, amikor már az ősi kontinensen sincs, amit ne láttál volna, akkor jöhetnek a pihenés megelőlegezett, semmittevő órái. Ám ha visszatérsz szülővárosodba, misztikus hang sutogja, valami megváltozott, indulni kell, új kalandok, elfeledett kincsek várnak rád, hiszen felbukkantak Norrath elveszett labirintusai...



**HINCSEK ÉRŐ DÖR.** Néha kicsit sims-zindrómám van Norrath-ban. Néha kicsit úgy érzem, a sokadik bört hűz-zák le az EverQuestről, ahogy rendre érkeznek az újabb és újabb kiegészítők, melyekért ráadásul minden alkalommal fizetni kell, holott mint havonta perkáló játékos valahol elvárhatnám, hogy a pénzemért a programot karbantartsák és fejlesszék. A Legacy of Ykesha után el is határoztam, vége, jöhet bármi, nem veszek meg több EverQuest kiegészítőt. Ám ahogy közelgett a megelégedés napja, úgy néztem egyre gyakrabban vágyakozva a pre-order gombra, nem maradhattam ki az új kalandokból... Naná, hogy az elsők közt akartam ott lenni, mert megnyílnak az új, legendás labirintusok kapui az egyenlő esélyekkel induló, mit sem sejtő kalandozók előtt! Ismét legyőztem hát, és beszereztem a következő kiegészítőt, s kivételesen áldassék gyengeségem, mert a Lost Dungeons of Norrath a legjobb mind között.

**ÚT AZ ISMERETLENBE.** Már nagyon rég nem éreztem azt a vibrációt Norrath-ban, mint 2003. szeptember 9-én, amikor több ezer játékos kereste a csapatot, a kalandot, és mindent áthatott az újdonság felfedezésének varázsa. Senki nem tudott még biztosan, nem tudta pontosan, merre és hogyan. Minden új információ kincset élt, és ezt a kalandozók egymást segítve megosztották egymással, hiszen nem kellett megenni, a kiegészítő labirintusai csak az adott küldetést felvállaló, legfeljebb 36 fős csoport tagjai léphetnek be, így senki nem halász el senki elől semmit.

A programban 48 új zóna nyílt, ezek mindegyike labirin-

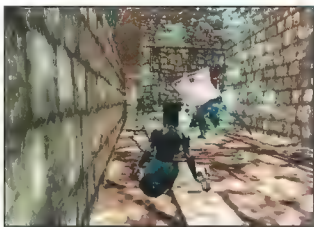
tus. A küldetéseket adó NPC-t a már összeállt kalandozó csoportoknak kell felkeresniük (a szintkülönbség legfeljebb 7 lehet), ezután együtt kell megtalálni a labirintust, és teljesíteni a kapott feladatot. A két nehézségi fokozatnak és a szintfelülésnek köszönhetően bizony a legmagasabb szintű játékosok is megzavardhatnak egy-egy összecsapás után!

**FRISZ, ZAMATOS.** A labirintusok mélyén természetesen rengeteg újdonság bukkan fel – varázstárgyak, fegyverek, drágakövek és különös hantvak, maradványok is. Új lehetőség, hogy bizonyos tárgyakat (ládák, koporsók) meg lehet vizsgálni, és ki lehet nyitni, bár bennük éppúgy lapulhat kincs, mint csapda vagy seregnyi agresszív rovar. Immáron kulcsszereplők a csapatban a csapadefelderítésre és hatástalanításra is képes karakterek is. A jutalmazás rendszere különösen jól kitálat. A teljesített feladattól pont jár, melyet az adott feladatscsoport kereskedőjénél (és csakis ott) költethetünk el. Így szerethetjük be például az új varázslatokat.

Ezúttal a versenyszerűen játszóknak is megkapják csemegejüket, hiszen a labirintusok felfedezési sikereik és kudarcai, valamint elért pontszámaik alapján szerepelnek a LDoN játékon belüli (!) top listájában, és ebben egyenlő esélyekkel indulnak a 20 és 65 szint közötti játékosok. A mesterelemek is örülhetnek, hiszen a szakácsok, a takácsok, a kovácsok és más iparosok több száz új receptet fedezhetnek fel! Végül, de nem utolsósorban megemlíteném még az általános tárgybuvílórsra keresztelt lehetőséget. Megszerzett és új adattal felruházott tárgyainkba befoglalhatjuk

a labirintusokban talált, különböző módosítókat hordozó ékköveket. Mivel ezek a kincsek nem átruházhatók, arra is lehetőségünk van, hogy a megerősített vértből vagy fegyverből kivesszük őket, ám ekkor a kő sajnos megsemmisül.

Nem sok helyem maradt az összegzésre, de nem is kell ragozni, aki EverQuestezik, annak kötelező darab. Évek óta nem volt ilyen hangulat a játékokban, nem szabad kihagyni! Annnyira lelkes vagyok, hogy ha megkérdeznék, érdemes-e emiatt elkezdni, azt mondanám, igen (!), bár már csak 4 hónap, és itt az EverQuest II. ■ **Liv**



#### > ÉRTÉHELES



PRO: Megújult a játék, érdekes a zónák és hangulat, a fedezetek.

KONTRA: Lassan halad a játék.

#### > ARÉNA

Asheron's Call: A játék a 185%.







# GREYHAWK: TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Developers: Troika > Kiado: Atari > Web: greyhawkgame.com

**A Games Convention egyik legnagyobb élménye volt, amikor az Atari stand egyik eldugott szegletében megtaláltuk a Greyhawk: The Temple of Elemental Evil-t. Mire ti ezt olvassátok, a ToEE már kapható, ám sajnos lapleadásig nem sikerült kezelnünk közé kapni. Viszont a lipcei shown volt szerencsénk beszélgetni az egyik készítővel, és játszhattunk is egy kicsit ezzel az igazán hardcore szerepjátékosoknak készülő programmal. Így egy röpké interjú erejéig kiterünk rá már most.**

## Összefoglalnád pár szóban a sztorit?

Flanaess világában évekig béke honolt, ám a falvak nyugodalma nem túl régi, hiszen alig tíz év telt el azóta, hogy a Hommet közelében lévő gonosz templam démonikus urát elpusztították. És bizony, ahogy az lenni szokott, ismét előkerülnek a gonosz hatalmak, megindul a suttogás a fenyegető veszélyről...

**Tudjuk, hogy a program egy régi, klasszikus modul alapján készült. Mennyire sikerült megőrizni ezt?**  
Igyekeztünk csak minimális változtatásokat végbevinni, annyit, amennyit a szabályrendszer és a számító-

gépés átírat megkövetelt. Természetesen a modul számos helyen szabad teret hagyott a mesélőknek, ezeket mi is igyekeztünk jól kihasználni, és reméljük, hogy az eredeti játék kalandozói is elégedettek lesznek.

## Mekkora szabadságot hagytatok a játékosoknak a történet megoldásában?

Szerintem nem lesz ok panaszra. Már a parti megalkotásakor is hoztak döntést, milyen beállítottsággal akarunk végigmenni – jó, gonosz, kaotikus stb. Emellett az események nagy részében választható, hogy harccal, párbeszéddel vagy akár elosonással próbálják megoldani az adott szituációt. A választott út befolyásolhatja a végkimenetelt is.

## Láttuk, hogy a harcrendszert a klasszikus, körökre osztott, végletesen aprólékos módszerrel oldottátok meg. Nem féltek, hogy ezzel elrémisztitek a kevésbé hardcore szerepjátékosokat?

Nem, bár kétségtelen, hogy a játékot igazán ők fogják élvezni. Hagytunk egy kiskaput azért a pergősebb játék kedvelőinek, opcionálisan bekapcsolható, hogy a szörnyek körei azonos időben történjenek a mieinkkel. Ez jelentősen felgyorsítja, de egy picit a játékos előnyére vagy hátrányára meg is változtathatja a csaták kimenetelét.

## Tudjuk, hogy a legfeljebb öttagú csapat kalandozóinak követői is lehetnek. Mennyire lesznek önállóak ezek a karakterek?

Ezek az NPC-k erősítik a sztorielemezeket, így sokszor fontos részletekre, eseményekre hívják fel a figyelmet, de természetesen kivesszük a részüket a csatából (az irányításod alatt), sőt a zsákmányból is (nem kell agódnod, amikor visszatérnek a városba, automatikusan eladják a szerzett tárgyat). Az idézett lényeket nem irányíthatod, ők automatikusan támadnak majd, ha gazdájuk is támad.

## A játékok tagadhatatlanul gyönyörű. Itt, a mocsárban, az óriás béka mellett különösen megkapóak ezek a kis rőpkódú tündérek... Milyen motort használtok?

Az Arcanum módosított motorjával készítettük a ToEE-t, többek között kiszereltük a karakterek modelljeit is.

## Lesz multiplayer mód a játékban?

Nem lesz.

## Az előzetes hírekben 30-40 arányl tisztá játék-időt ígértetek. Van-e változás?

Nincs. Körülbelül ennyi idő szükséges, hogy mellék-küldetések nélkül végig vidd a játékot. Az alküldetések teljesítéséhez ennél több időre lesz szükség.

## Megmondanád nekünk bizalmasan, lesznek-e Easter Eggék a játékban?

Igen, nem is kevés... :)

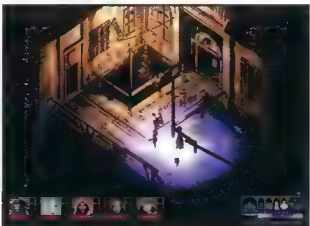
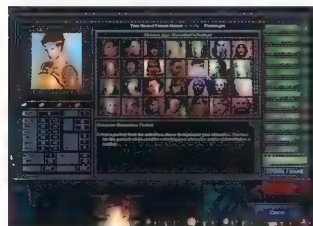
## Készül valamilyen szerkesztő a játékhoz? Alkot-hatunk hozzá majd saját modulokat?

Nem. Annnyra gyorsan kellett megcsinálni a programot, hogy erre egyáltalán nem jutott időnk.

## Kár. Reméljük, legalább terveztek hozzá kiegészítőt...

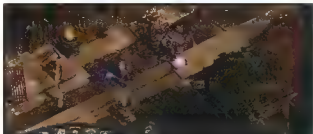
Ez csak az Atari műnik.

Köszönjük az interjút! Sok sikert! ■ Luv



## LIONHEART - LEGACY OF THE CRUSADER

Ha egy ládát találunk, mentsük el F9-cel a játékot. Ezután, ha nem a megfelelő tárgyat találjuk a ládában, töltsük vissza a játékállást. Minden visszatöltéskor más és más lesz a láda tartalma.



## NORTHLAND

Játék közben lehet a következő kódokat begépelni:

- funlarry** gyorsítja a játékot
- funmapverybig** felfüggeszti a játékot
- funmapverysmall** mindenki bemegy a házba
- funexplore** felfed valamennyi térképet



## TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Híres karakterekkel és különböző módon játszhatunk, miután 100%-ra teljesítettük a pályát, és egy meghatározott összeget elköltünk az üzletben.

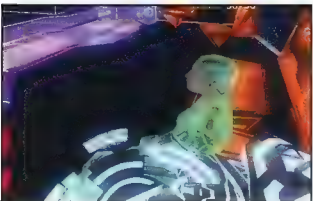
|                |         |
|----------------|---------|
| Jango Fett     | 9000\$  |
| Karneval színt | 15000\$ |
| Nagy Fej mód   | 1000\$  |
| Bohóc cipők    | 150\$   |



## TRON 2.0

Játék közben nyomjuk le a T billentyűt, majd ezt követően írjuk be valamelyik kódot:

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>mpkfa</b>    | minden fegyver, teljes egészség/energia |
| <b>mpammo</b>   | teljes energia                          |
| <b>mphealth</b> | makkegészség                            |



## HEAVEN AND HELL

A játékot az alábbi paraméterekkel indítsuk. (A parancsikon tulajdonságaiban a „h\_h.exe -multi” álljon a címezőben, ha a -multi paramétert választjuk.)

**-multi, -fps, -singlestep, -network, -loadnetwork, -client, -good, -bad, -debug, -level, -systemcursor, -display**



## JEDI KNIGHT - JEDI ACADEMY

A konzol megnyrtásához a Shift++ billentyűt használjuk. Az itt elérhető csatlások engedélyezéséhez a „devmapall” utasítást adjuk ki.

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>god</b>          | isteni képességek                       |
| <b>noclip</b>       | nincsenek korlátok                      |
| <b>notarget</b>     | az ellenfelek nem törődnek a játékoskal |
| <b>kill</b>         | öngyilkosság                            |
| <b>give all</b>     | fegyver, egészség, páncélzat            |
|                     | új állapotba kerül                      |
| <b>give health</b>  | egészség 100%                           |
| <b>give armor</b>   | páncél 100%                             |
| <b>give ammo</b>    | lőszer 100%                             |
| <b>npc kill all</b> | a játékoson kívül mindenknek csengetnek |
| <b>undying</b>      | „halott” mód                            |
| <b>quit</b>         | kilépés                                 |



## FREEDOM FIGHTERS

A játék mappájában keressük meg a „freedom.ini” fájlt, majd a jegyzetlombbal nyissuk meg. Írjuk bele az „EnableConsole 1” sort, majd mentsük el. A játék közben a ~ bekapcsolja a konzolt, amely három egyszerű csatlást tesz lehetővé:

|                |                    |
|----------------|--------------------|
| <b>god 1</b>   | sérthetetlenség    |
| <b>giveall</b> | valamennyi fegyver |
| <b>infammo</b> | korlátlan lőszer   |

## FLY OR DIE

Játék közben nyomjuk le a C billentyűt. A megjelenő dobozba írjuk be az alábbi csatlásokhoz vezető, avagy pályakódokat. Figyeljünk a kis- és nagybetűk közti különbségre.

|                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| <b>pleasespeed</b>    | az űrhajó korlátlan mozgása     |
|                       | nagy sebességen be/ki           |
| <b>pleaselives</b>    | nem kevesebb, mint 5 extra élet |
| <b>pleasehealth</b>   | gyógyító kis szavacska          |
| <b>pleasedod</b>      | sérthetetlenség be/ki           |
| <b>pleasefire</b>     | tűzerő fokozása                 |
| <b>pleaserockets</b>  | 20 rakéta                       |
| <b>pleasenextroom</b> | következő szoba                 |
| <b>pleasoprevroom</b> | előző szoba                     |
| <b>LOVE2KILL</b>      | Level 1                         |
| <b>DIMINISHME</b>     | Level 1, Stage 2                |
| <b>VERDAMMTEN</b>     | Level 2                         |
| <b>2BBEHEADED</b>     | Level 2, Stage 2                |
| <b>KALISHITER</b>     | Level 3                         |
| <b>DEVILSHERE</b>     | Level 3, Stage 2                |



## MOTOGP 2

Az Edit Rider képernyőn változtassuk motorunk logóját „kingpin”-re. Ezután nézzük meg, mivel is állunk a rajthoz.

## AMERICAN CONQUEST - FIGHT BACK

Játék közben Enter billentyűt, majd a kód betűi szép sorjában, ha a játék nehéznek bizonyulna.

|                |                 |
|----------------|-----------------|
| <b>babki</b>   | 5000 nyersanyag |
| <b>VICTORY</b> | győzelem        |
| <b>viewall</b> | teljes térkép   |

## BOUNTY HUNTER 5X

Az Enter nyomva tartása mellett:

|           |          |
|-----------|----------|
| <b>F1</b> | egészség |
| <b>F2</b> | pénz     |







# RUNAWAY

## A ROAD ADVENTURE VÉGIJÁTSZÁS

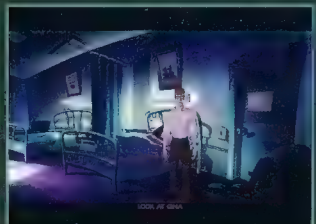
**PROLOGUS.** Brian eddigi élete nagy részét megjelöltetésben élte le. Fiaika szakon végzett egy jó hírű New York-i iskolában, majd sikeresen felvételt nyert a legjobb kaliforniai egyetem doktoranduszai közé. Úgy gondolta, élete egyik legnagyobb kalandja az lesz, amikor utótt-kopott autójával átutazza a kontinentst. Tévétett. Önhibáján kívül elűtött egy gyönyörű lányt, aki mamfókok elől menekült. Szerencsére nem lett komolyabb baj, a lány megusza könnyebb sérülésekkel. A kórház ágyon azonban elmesélt egy szörvényes történetet, amely szerint az apját kegyetlen mamfókok háúrá verték, a mint egyetlen szemtanú, az ő élete is veszélybe került. Kényörgött, hogy ne hagyja egyedül, szorínta a bűnözők a kórházba is követik, csak hogy végezzenek vele. Brian megelénte, hogy vigyáz rá, már csak azt kell kitalálnia, hogyan is szálljon szembe két hidegvérű gyilkossal.

**WHEN WE BEFORE DUNO.** Visszajuk meg a fürdőszoba ajtaján lévő térképet, majd kutassuk át alaposan a fürdőt (ne hagyjuk ki a szemeteskosárát sem). A tükrök előtt lévő alkoholos üveg és a szemétközi előbányászott kizsáradt filctől foglalkozni passzol ugyan egymáshoz, de sajnos a gyakorlati kivételzés lehetetlen (próbáljunk csak meg üvegből tolatat feltölteni). Gina szobájának ablakán keresztül juthatunk át a szertárba, ahol rengeteg hasznos felszerelésre bukkanhatunk a polcokon. Itt van

mindjárt egy nagy halom steni fecskendő, mely kválóan alkalmas arra, hogy alkoholt juttassunk a kizsáradt filctőlba. A polc ajáról két libatollal megtömött friss párnát vehetünk fel, sőt még egy nagymású fiakonban alkoholos tisztítószert is találhatunk. Az ablak mellett kizsákrény tetelén találát orvosi kézikönyvet se hagyjuk ott, ki tudja, mikor lesz szükségünk orvosi ismeretekre. Szedjük le a bemutató bábu fejét, majd a középső nőből kilógó kartont is vegyük magunkhoz. Gina szobájába visszatérve vegyük le a lány táskáját a szekrény teteléről, majd kutassuk át alaposan (többöör is). A készítkában találát szöke parókat tegyük rá a bábu fejére, a párnából formázzunk testet, majd az egészét terítsük le egy takaróval. A filctőlai töltösek ki a kartont, majd cseréljük el Gina papíraival (azokat tegyük a bábu ágyának végére). Ezután nincs más dolgonk, minit ki-menni egy pillanatra a fürdőszobába. Az egyik bérnyilkos, kihasználva a távollétünket, "végz" a bábúval, de ezzel még nincs vége a megpróbáltatásoknak. A csel hamarosan kiderül, így minél előbb ki kell juttatni Ginát a kórházból. Az orvos által felírt nyugtató azonban egy elefántot is ledöntene a lábáról, hiába rázzuk Ginát, az csak nem akar magához térni. Vessünk egy pillantást az ágy mellett asztalkán lévő gyógyszerre. A szertárból ki-kölcsönözött orvosi kézikönyv szerint az altató hatása igen erős, és csak a hideg zuhany képes magához téríteni a páciens. Innenitől kezdve felgyorsulnak az ese-

mények, a tisztítószerek fiakont lángszóróként használva működésbe hozzuk a plafonon lévő tűzjelző készüléket, majd miután Gina magához tért, villámgyorsan eljára lépünk. A lány furcsa mód nem akar a rendőrség-re menni, azertne nem szabad megbízni senkiben. Egyetlen információforrásuk egy utótt-kopott kereszt, amelyről az égvilágon ismermit sem tudnak. Ekör Briannek mentő ötlete támad, Chicagóban el egy történész barátja, talán ő tud megtenni. Az odavezető út eseménytelenül telik el, hőseink nem is sejtik, hogy a Sandretti líverek összes átvilá-gi kapcsolata az ő autójukat keresi. Chicagóba érkezve közvetlenül a múzeum előtt állnak meg. Brian barátja szívesen segítene, de az új 3D-s scannerrel csak a megüszített tárgyak korát határozhatják meg. A múzeum restaurátora meg éppen így kiálltás előkészítésével van elfoglalva, így kevés az esély arra, hogy munkáját felbeszákítva segítsen Briannek. Eközben a chicagó mamfia egyik oszlopös tagja leadja a drótöt a bérnyilkosoknak...

**THE MYSTERIOUS CRUCIFIX.** Próbáljuk meg rá venni a restaurátort, hogy segítsen, beszélgessünk el vele a munkájáról. Úgy néz ki, tényleg nagyon el van havazva, máshonnan kell megközelítenünk a kérdést. A polcon sorakozó tárgyak türelmesen várnak a





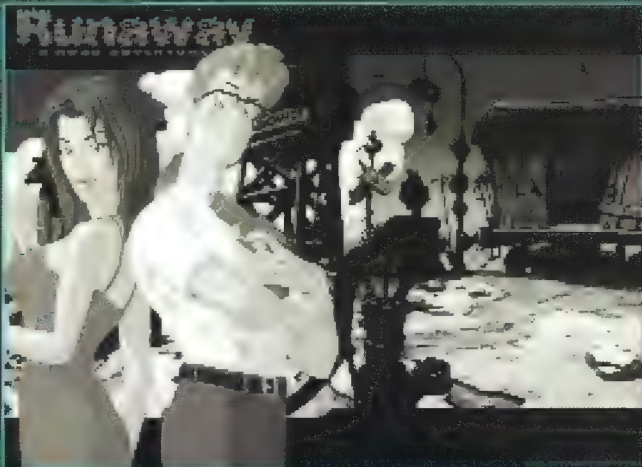
sorukra, ezeknek mind ragyogniuk kell a megnyitóra. Csempészük a keresztet a sor elejére, majd emelünk el a munkaasztalról egy fiola lakkot és az eszteret. Csevegünk kicsit a haliban a takarítóval, aki másodállásban a múzeum szertárát fosztogatja. Porfóráni megadja a telefonszámát arra az esetre, ha ühnyt tartunk a szolgáltatásaira. Mivel ő az egyetlen, aki ismeri a szertár ajtaját nyitó kódot, ne verjük meg, inkább használjuk ki a kapzságát. Kenjük belakkkal az ajtó melletti számlát, majd a folyosóról telefonálunk a takarítóknak. Hitessük el vele, hogy komoly vevők vagyunk, majd bírjuk rá, hogy menjen be a szertárba. Rögzítsük az ujjlenyomatait a nyomógombokon, ezután a kombináció megfejtése már nem okozhat gondot (8137). A szertárban az asztalon különös kulcsot találunk, és a mellette lévő üzennélből az is kiderül, hogy a kulcs Clive barátunk tulajdonában van. A maszkot rejtő szekrény kinyitása embert próbáló feladat, a hangazonosítással felszerelt zár minden jogosultján detaloakodót kiskúr. Térjünk vissza Clive szobájába, majd pakoljuk el az asztalán törtyosuló könyveket. Az asztalalapon különös kulcsokba bukkanjunk, melybe a szertárban talált analóg kulcs pontosan beleillik. A zárvély elfordítása után titkos rekesz nyílik meg az asztalban, mely egy magnetofont rejt. Vegyük ki a csomagot, majd gondosan zárjuk

viszsa a rekeszt. A magnetofonnal rögzítsük a restaurátomó nevét és hangját, majd játsszuk le a szekrény előtt. Minden remekül halad, a kísérlet teljén azonban lemerülnek az elemek. Még szerencse, hogy a szobában lévő folyékony nitrogénben feltölthetjük őket, ehhez csak le kell emelnünk a palack mellett lévő merőkanálját. A munkájuk sikerült: a maszkot rejtő ajtó feltárul. Bányásszuk ki a rubint a kéz alakú maja régiséggel, majd térjünk vissza a restaurátorhoz. Rakjuk be a rubint a lézerbe, majd döjlünk hátra, és szemléljük az eseményeket. A felturbózott lézer nyitára tón a nő kezében lévő műtárgyat, minék következtében az asszony összeomlik. Kudarcnak éli meg az egész életét, és mély önsajnálatba merül. A kimerült restaurátoron egyetlen dolog segíthet, egy bogre forró és erős kávé. Sajnos az automata teljesen kiürült, és Willy, a takarító egyáltalán nem mutat hajlandóságot arra, hogy feltöltsé a gépet. Állítása szerint tegnap használta el az utolsó csomag kávé. Látogassuk meg a szomszédos teremben lévő maja kiállítást, az ott található edények kávébabot rejtenek, így egészen nem sok hasznát veszünk, először meg kell örölnünk a restaurátorszobában lévő asztali esztergával. A minőséggel renoben is volnánk, de a takarító csak eredeti csomagolásban hajlandó elfogadni a kávé. Az emeleten lévő szemetes kukában

meg is találjuk az előző napi adag csomagolását. Minos más dolgunk, mint a táliból áttölteni a port a zacskóba. Willy ezután már hajlandó feltölteni az automata, és végre a restaurátomó is megkapta a maga kávéadagját.

Az események ezen a ponton csuszta ki Brian irányítása alól. Fogalma sem volt róla, hogy a Sándorútnérek bérencel megérkeztek a múzeumba, és örökre elnémitották szegény Willyt. Míg ő a kereszt azonosításával volt elfoglalva, addig a gazdók elkapták Ginát és a tudóst. Briannek esélye sem volt, a banditák leütötték, majd őt meg a lányt helikopteren a város közepébe hurcolták. Az összes személyes tárgyat elkobozták, majd megkezdtek Gina vállalatát.

**THE GREAT ESCAPE.** Nézzünk szét a kunyhóban, néha találunk olyan tárgyakat, melyek segítségünkre lehetnek a szökésben. Vegyük fel a rongyot, majd tegyük rá néhány cseppet az ablaktisztító folyadékból. Nyissuk ki a fagyaszto fedelét, majd húzzuk ki a konnektorból a dugóját. A meleg hatására a fég gyorsan elolvad a ládában, már csak a vizet kell leeresztünk a lefolyóba. Az üres ládát könnyedén eltolhatjuk, az alatta lévő csapoglyt keresztül szökhetünk meg. A lakatot a fal mellett álló feszítővassal feszíthetjük fel, de ne hagyjuk itt a szekrény mellett lévő fából készült





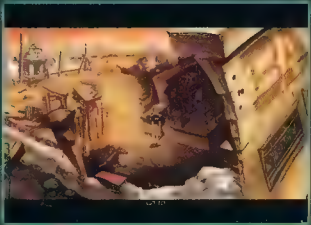
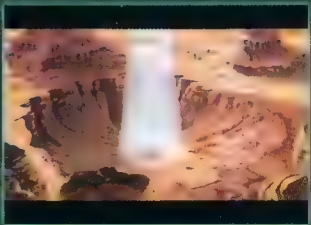


hoganyút és a fűtőjat sem. A kunyó alatt ültök-kopott vödör hever, vigyük magunkkal, biztosan jó lesz majd valamire. Mi ugyan sikeresen olajra léptünk, de Gina még mindig a gyilkosok markában raboskodik, valahogy őt is meg kell szökettatnunk. Nem mi rekedtünk egyedül a sivatagban, rajtunk kívül még három „művész” is kényszerzabadságát tölti ezen a kopár helyen. A lerobbant buszban rendezték be a főhadiszállásukat, itt töltik idejük nagy részét. A buszban rengeteg haszontalannak tűnő dolgot találhatunk: kamik lehet, vegyük fel. Itt van mindjárt a polcon lévő napszemüveg, valamint egy mályvaszínben pompázó rúzs. Az ágy alatt talált kéz porszívót is vegyük fel, ki tudja, mikor lesz rá szükségünk. A busz hátsó részében Carla pihen ki a nap fáradalmait. Tőle tudjuk meg, hogy a másnaposság elleni gyógyszerre (mely alkoholai keverve erős altatóként funkcionál) begurult a padlón lévő szellőző rácsl alá. Innen csak úgy tudjuk kiszedni a tablettát, ha bevetjük a kéz porszívót. A Carla mögött esztlon, a csizmák mellett helyes kis varrókészletet pillantunk meg, ezt is tegyük zsebre. A busz előtt álló ládát átkutassuk leeresztett kopárablakból: találunk, ezt a varrókészlettel és a fűtőjával varrások-hajruk ismét a régióba. A sivatagban számos érdekes helyszínt találhatók, fedezzük fel ezeket. A hangárként funkcionáló kunyó belseje helikoptert rejt, ezzel mekkulhetünk el ebből a kietlen pusztaságból, előtte azonban meg kell szabadulnunk a hangárt őrő izompacsirtától. A hátsó ablakon bemászva észre vesszük, hogy az őt sorozással és célba dobással múlítja az időt. Mi lenne, ha a buszban talált gyógyszert be-csempészünk a pasas sörébe? A terv végrehajtásához segítőtárs lesz szükségünk, aki nem más, mint a busz előtt táncoló művész. Adjuk oda neki a kosárlabdát, majd beszéljük meg vele, hogy vonja el a gonnia figyelmét. Az öntet nélküli maradt sörbe csempészük be a pirulát, majd várjuk meg a hatását. Ve-

gyük fel a hordó tetején arvaikodó, kiürült mogoróválas üveget, majd a motorkoncsra vezessük le a feleskütséget, eszünk neki a feszítővessél. A lecsert lártartó pontosan illeszkedik a busz ajtaját záró szerkezetre. Csukjuk be a busz ajtaját, majd az ajtóra szerelt rejtkehelyből vegyük fel a hűtőszekrény kulcsát. A frigóban csak egy doboz vajat találunk, ne hagyjuk ott. A terv első részét sikeresen megoldottuk, van már helikopterünk, mályval elláruháztuk a eszkő. A sivatagban talált olajfúró torony mellett olajat találunk egy kis medencében, mely kiválóan alkalmas arra, hogy besötétítsük vele a napszemüveg lencsét. Ezután már csak a napozó „művész” szemüvegét kell ki-cserélnünk vele, és máris miánk a napolaj. A vasúti kocsi-ban a feszítővessél nyissuk ki a mogorós hordót, majd a vödörből szedjük ki egy csavart. Ezt rakjuk össze a kunyhóban talált gömb alakú fanyéllal, és máris kész a fűrők. A vonat hátsó részében egy egész hordó puskarop hever, ebből kell vételeznünk egy keveset. Fűrjük meg a hordót, majd a kiömlő puskaropot fogjuk fel a vödörben. Most már csak a roncs-tetőt kell megátogatnunk, itt találjuk a második világháborús kizsuperált vadászgépeket. A gép mellett hever egy acélisák, tegyük el. A fedélzeti géppuskát kerjük meg naptejzel, majd vegyük fel a fegyver mellett lévő hevedert. Próbáljuk bele a hevederbe a puska-porral feltöltött rúzt. Szerencsénkre pontosan az a kaliber, így a buszban található összes rúzt átalakíthatjuk géppuska-lőszerre. Töltsük fel a hevedert, minden készen áll egy kis tűzijátékra. Most már csak egy kis mogoróvaját kell gyártanunk, és nekifoghatunk a terv végrehajtásának. Tegyük a sisakba a vaját és a mogorót, majd az egész kotyvalékok melegsük meg a kunyhóban a fagyasztó tetején. A megfagyzott ablakon beömlő napsugár gyorsan felhevíti a sisakban lévő alapanyagokat. Az elkészült masszát öntsük a vasúti kocsi mellett álló kamrára. A közeli természetvár-

ból kijönő hangyak pillanatok alatt szétrágják a fából készült építményt, de szerencsére a bent lévő detonátorban nem tesznek kárt. Aknázzuk alá az olajfúró tornyot, majd beszéljük meg a terv kivitelezését a „műnylak”

Brian terve remekül működött. Miután az olajfúró torony a levegőbe repült, a genszterek elküvették azt a hibát, hogy magára hagyták a lányt. A fő győsen kihalászná ezt az időt, és a hátsó kijáraton keresztül megszökttette Ginát. A banditák azonnal üldözöbe vették a szökevényeket, de ekkor felugrott egy 30 milliméteres géppuska. A szerencsétleneknek fogalmuk sem volt arról, hogy a támadók rúzzsal lönek rájuk, és mire kikászálódtak a fedezékből, a szökevények már árkon-bokron túljártak a kopott helikopterrel. Úgy tűnt, minden rendben hajad, amikor szörnyő belesét történt. Epp e Hópi indiánok tal-vát keresték, amikor Gina alatt megnyílt a föld, és a lány a mélybe zuhant. Brian teljesen összeesett, s csak egy rejtőben, öreg indián szemén unósolásra volt hajlandó folytatni a küldetést. Így érkezett meg a kisvártvároba Douglasville-be, ahol három hónap kiüvi egy teremtet-lelek sem él. Sushi volt a város tulajdonosa, az ő déd-nagypája alapította még az 1800-as évek elején. Tudott az elveszett indián faluról, de az odavezető utat nem ismer-te.





And there's a huge guy at the doorway!



GO TO

## CLOSE ENCOUNTER OF THE FOURTH KIND

Szedjünk ki minden hasznos információt a lányból, majd derítsük fel a várost. Térjünk be a szalonba, majd vegyük fel a lépcső alatt lévő virágcserepet. A belső szobában egészen pofás marihuána-ültetvény épül valaki, ennyi anyaggal rengeteg bulit meg lehetne szervezni. A lépcső alatti rak tártat átkutatva vegyük magunkhoz a metszőollót, majd az utcán álló ponyvás szekérről vágjuk le a hevedert, senkinek sem fog hiányozni. A szalon emeletén ismerkedjünk meg Saturnnal, az önjelölt művésszel. A ház készítését kapuitból löjük ki a festékesdoboz, ezzel teszteljük a szerkezet működését. Ugorjunk még be a bankba is, az egyik polcon régi, de még működőképes tűzgépet találunk. Nézzünk szét a város környékén, keressük fel az érdekesnek tűnő helyeket. A kráter közepén érdekesnek tűnő kísérlet zajlik, Joshua épp a földönkívüliekkel próbálja meg felvenni a kapcsolatot. A kapcsolatlévitelt egy házilag készített kommunikációs géppel képzeli el, azonban a szerkezet néhány perces működés után bedöglik. Ekkor jön a nagy ötlet, a motor hátsó kerekére tegyük rá a tűzgéppel összerácsalt hevedert, a másik végét hegyezzük a gépezet rotorjára, majd a beindított motor által gerjesztett energia segítségével keltsük életre Joshua kommunikációs kettyvérjét. A terv jó, azonban a megvalósításba hiba csúszott. Joshua csak akkor tudja szét szerelni a motort, ha szerzünk neki valahonnan egy tiszta kulcsot. Keressük fel ismét a szalonban Saturnnál biztosan akad ilyen szerszám. A falon lévő tartóból pont az általunk keresett kulcs hiányzik, de Saturn végül előhalsza a zsebéből. Az átadás nem sikerül, valami fényesen, a kulcs pontosan a sárral teli lámtába esik. Mivel nincs az a pénz, amiért kézzel bele tudnánk, más megoldást kell keresnünk. Menjünk fel az emeletre, majd nézzünk ki az erkélyre. A lépcső alatt talált virágcserepet dobjuk le az utcára, a becsapódás ereje kirepíti a sárból a kulcsot. Az erkély padlóján talált homokkővet tegyük zsebre, később még jöhet. A kulcs birtokában Joshua pillanatok alatt megszerezi a motort, most már csak a nyomászó benzinhányt kell megoldanunk valahogy. Saturn műhelyében találunk is egy benzineskannát, de a srác csak akkor hajlandó nekünk adni, ha elcserepljük vele egy magas művészi értéket képviselő műalkotásra. Mivel momentán nincs ilyen nálunk, járjunk be újra a terepre. Mama Dorita háza előtt áll egy kút, annak a tövében érdekes alakú követ találunk. Vigyük el Saturnnak, akinek ugyan tetszik az „alkotás”, de szerint van még mit csiszolni rajta. Dörzsöljük meg a „szobrot” az erkélyen talált homokkővel. Saturnnak még ez a második fázis sem felel meg, szerinte hiányzik valami, amitől a szobor igazi mesterművé válik.

Ennél a pontnál fogy el a türelmünk igazán, de nem tehetünk semmit. Fel kell áldoznunk a feltéte borostyánunkat, amely érdekes módon pontosan illeszkedik a kő közepén lévő lyukba. Saturn teljesen odáig van a szobortól, immár könnyedén belemegy a cserébe. A baj csak az, hogy üzemanyag-koncentrátummal rendelkezik, ami annyit jelent, hogy egy liter vízhez pontosan 40 köbcenti adalékot kell adnunk. Ez nem is lenne gond, ha nem törté volna el a múlt héten a 40 köbcentis mérőüvegét. Még szerencse, hogy a harminc és az ötven köbcentis üveg épségben maradt. Töltsük meg az egy literes üveget vízzel a falon lévő víztartályból. Ezután töltsük tele koncentrátummal a harmincas üveget, majd azt töltsük át az ötvenesbe. A következő lépésben ismét töltsük meg a harmincas üveget, majd ebből töltsük fel az ötvenes üveget szüntűg. Öntsük vissza az ötvenes üveg tartalmát a kannába, majd a harmincas üvegben maradt 10 köbcentit töltsük át az ötvenes üvegbe. Innentől egyetlen lépés maradt csak hátra, megtölteni a harmincas üveget, és azt beletölteni az ötvenesbe. Ezzel a módszerrel pontosan 40 köbcenti lesz az ötvenes üvegben, amit ha hozzáadunk a vízhez, tökéletes üzemanyagot kapunk. A motor beindítása után már nem gond a telekommunikációs szerkezet működés-



Unbelievable!



TWO IN ONE

Runaway  
A ROAD ADVENTURE





be hozása, már csak a megfelelő kód kell a kapcsolattételéhez. A kódok beütése után Joshua mindig elmondja, hány kódot találtunk el, és ezek közül mennyi van pontosan a helyén (CGEBA). A helyes kód beütése után a kapcsolattételét megtörténik, Joshua elteleportálódott az idegen űrhajó fedélzetére. A kápterben csak a gondolatérőstől sílak maradt, ezt kell elvinnünk. Saturnnak. Menet közben: kurassuk. Joshua sátrát, vegyük fel a kötelet és a bányászlam-pát. A szobrász annyira megőrül új szerzeményének, hogy azonnal elrohan megfelelő nyersanyagot keresni az új szobrához. Vegyük fel a hegesztőpisztolyt, majd a sheriff irodájából vigyük a tűzfát a mozdony kabin-jába. Adagoljuk be a fákát a tűzterbe, majd töltsük fel a mozdony kazánját vízzel (kannát az elhagyatott bánya mellett találunk a földön, vizet pedig Saturn műhelyében, a falon). Őt kanna vízzel sikeresen feltölt-hetjük a kazánt, majd a hegesztőpisztollyal gyűjthet-jük meg a tüzet. Növelljük az egyik kerekkel a nyom-mást, majd a karral engedjük ki a gőzt. Ennek nyomá-sára a kéményből előkerül egy szénre égett kulcs, a tulajdonos nélkül. A kulcs a sheriff irodájában lévő cellát nyitja, a hulla tászkájának átkutatását sajnos nem kerülhetjük el. Vegyük ki belőle a foodomenta új szájvizet és a szetoszkópot. A bánya térképe a bank ialegorában lévő széfben található (Sushi infoja alap-ján). Menjünk el Saturn műhelyére, majd kormányoz-zuk a menyezeten lévő szobrot a kataliputra. A lezu-hanó szobor beszakítja a padlót, így juthatunk be a széfhez. A szetoszkóp segítségével fejtjük meg a nyit-ó kombinációt (jobb 85, bal 29, jobb 54). A széfben talált térképpel már könnyedén átjutunk a bányán, most már csak a bejáratot eltorlaszoló hatalmas követ kellene valahog elűntetni az útból. Oscar, Mama Dorita személyi testőre alkalmas is lenne erre a fel-adatra, de ő csak a barátainak hajlandó szvesseget tenni. A ház fala mellett találunk egy cserépedénny

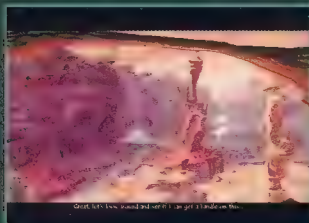
tegyük el. Ismét menjünk vissza a szalonba, majd ku-rassuk át újból a szerszámoskamrát. A polcon egy na-ion szárlott dohánylevelet találunk, ezt kell összeke-vernünk a halott tászkájában talált mentolos szájvízzel. Rakjuk az egészet a tálba, majd a banki asztalon ta-lált bélyegzővel törjük össze a leveleket. Az így kapott menta ízű bágóval lopjuk be magunkat Oscar szívébe, aki hálából kiszabadítja a bánya bejáratát.

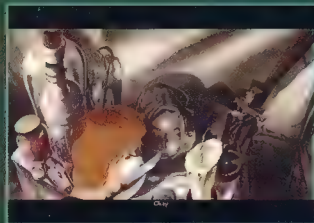
Brian a tényleg és a lámpa segítségével egészen jó-re igazodott a tárnák között, de sajnos a lámpa egy idő után feladta. Még szerencse, hogy a sötétben az egyik járat végéről halovány fényt vett észre, ezt kö-vetve jutott el a kijárathoz. Az út végén belebotlott egy denevérszapatba, ezért az uitozó lépéseket ro-hanva tette meg. A túlfalodon a szikák között megol-lantotta az elveszett Hopi falut.

**HITS FROM THE CRYPT.** Vizsgáljuk meg a bá-nyász csontvázát, majd vegyük fel a combcsontját. A földben lévő deszka alatt rosdás csákányt rejtőzik, ezt rakjuk össze a csonttal, és máris remek szerszámot tudhatunk magunknak. Szedjük ki a bányabeja-ratot tartó oszlopból a szöget (csákánnyal), majd ale-posan verjük be a szakadék szélébe. Kössük rá a kö-telet, majd ereszkedünk le a mélybe. Itt találkozik ismét Ginával, aki a zuhanást szerencsésen megús-sza egyetlen lábtöréssel. A szent krypta a szakadék túl-oldalán található, ide a csak a függőhídon keresztül juthatunk át. Rakjuk a keresztet a bejáratot eltorla-szólo szobor szíjába. A kulcslyuk azonban a legutolsó homokvár alatt megteft homokkal, először meg kell tisztítanunk. Törjünk le a szobor mellett lévő bokorról egy ágat, majd azzal tisztítsuk meg a nyílást. A kriptá-ban újabb meglepetésben lesz résznünk, ismét találko-zunk a bánya bejáratánál megismert öreg indiánnal. Ő ad egy formaiionides újabbe-zít levágott újat, en

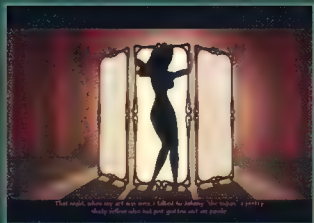
megér, hogy vigyük el a krypta közeléből. A kulcsot is visszakér, ezzel akarja megakadályozni, hogy valaki ismét megszentégtelenítse a kriptát. Törjünk vissza Ginához, majd kurassuk át az indián totemoszlop me-gótti barlangot. A szobor jobb oldalán lévő kővön ku-lónos tárgyat találhatunk, egy békeplánkán alcázott harci tomahawkot. A fegyverrel vágjuk ketté a desz-kát, már csak néhány méter kötelet kell találnunk, és kész a Gine lábát tartó ideiglenes sín. Az a köté-l, amelyiken leereszkedünk a faluba ideális, feltéve, ha eléggé magasan tudjuk elvágni. Menjünk be a falu legátolabbó pontján lévő házba, majd navigáljunk ke-resztül az épületeken úgy, hogy a kötélnél lukadjunk ki. Vágjuk el a fejszével a kötelet, majd tegyük Gine lábát sínbe.

A házban megismerhetünk személyesülk, de a Brian mindent elmesélt Ginának. A lány a helyi ja-vassasszonyhoz vitte, aki mustáros pakolással enyhi-telte annak fájdalmait. Az öreg indián szerint csak ak-kor oldhatják meg ezt a rejtélyt, ha beszélnek a lány halott apjának a szellemével. Mama Dorita hajlandó levezetni a szertantást, mindössze megfelelő médium-ra van szüksége. Briant egyelőre alkalmatannak tart-já erre a feladatra, szerinte túlságosan is "józan" er-re a szerepre.

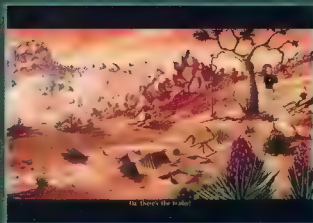




**THE INDIAN, THE NUN, AND THE FINGER.** Menjünk vissza a városba, majd a szalonban ismerkedünk meg az új szereplővel, Rutgerrel. Ő felei az üvegházban termelt növényekért. Az indián pipáért cserébe hajlandó adni némi füvet, melynek segítségével elérhetjük a médium állapotot. Az általa termesztett anyag azonban nem elég erős, így valami komolyabbal kell próbálkoznunk. Rutger szerint a hopi indiánok ismertek egy szent növényt, melynek segítségével a sámánok transzba estek. Ez a cserje azonban csak szent hopi földön él meg. Vizsgáljuk meg a nálunk lévő ágat, és gyűjtjük be az ágakról a kőkemény leveleket. Ezeket kézzel feltörni lehetetlen, keresnünk kell valami vágószerszámot. Úgorunk be ismét a sheriff irodájába, és vizsgáljuk át még egyszer a halott orvos táskáját. A kicsorbult szike ugyan alkalmatlan a levelek felnyitására, de talán némi élesítés után működni fog a dolog. Nézzünk be Sushihoz a hotelbe, aki érdeklődéssel hallgatja végig a történetünket. A földszinten a kálya mellől vegyük fel a piszkavast, majd hevítsük fel a szikét a lángokban. A forró késsel már nem gond a levelek felvágása, a piros bogárból Rutger igen ütős főzetet produkál. Mama Dorita végre elfogadott bennünket médiumnak, így mehet a szertartás. A halottidézés megtörtént, a gond csak az, hogy ki

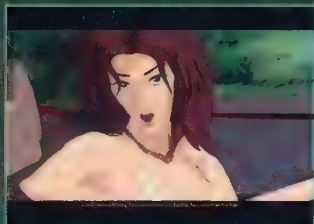


derült, Gina végig hazudott nekünk. Minden rongyos 20 millió dollár körül forog, Gina ezt akarja megszerezni, és minket használ fel célja elérésének érdekében. Elsődleges feladatunk Gina volt barátja lakókocsijának felkutatása, mely a környéken található valahol. Menjünk el Saturnhoz, aki kaizandozói során rábukkant egy elhagyatottnak tűnő lakókocsira a sivatag mélyén. Útnutatósá alapján keressük meg a kocsit, majd a piszkavassal feszítjük fel az ajtaját. A bejáratú ajtó oldalán zsebében találunk egy brosúrát, melyben egy teljesen biztonságos bankot reklámoznak a Mojave sivatag közepén. Ez lesz az a hely, ahol Johnny elrejtette a 20 millió dollárt. Vigyük el a rúzetet Sushinak, aki az interneten keresztül információkat szerez a bankról. Kiderül, hogy a levágott ujj az indián tolvaj nővéreé volt, aki mellesleg apáca. Ezzel tudja magát azonosítani a bankban az, aki fel akarja venni a pénzt. A terv pofonegyszerű, Gina beöltözik apácnak, a levágott ujjal azonosítja magát, és meg sem állnak a napfényes Kajmán szigetekig. Apácaruhát Johnny lakókocsijában találunk, éppen Gina méretében. A gond csak az, hogy a két bérnyilkos is megérkezik. Ők negyvertékben veszélyeztetik a terv kivitelezését. Összünk vissza a városba, majd engedjük ki ismét a gőzt a kisiklott mozdonyból. A kulcs után a



sheriff jelvénye is előkerül. A csillagot adjuk Oscarnak, és nevezzük ki hivatalosan is Douglasville rendőrfőnökének. Már csak egy fegyver hiányzik a törvény őrének, ezt Sushi hoteljából vezethetünk. Beszéljünk Oscarnak a két banditáról, kérjük meg, hogy tegye őket hűvösre. Oscar nem is pazarolja tovább az időnket, elmegy, és lerendezi a két jómadarat. Míg a gazdikkok a hűvösen csücsülnek, nézzük át a holmijukat (a sheriff asztalán lévő zsákban). Vigyük el őket Sushinhoz, aki remek tervvel rukkol elő: (a filmes kérdésekre következő válaszokhoz illel megadjunk: Woody Allen, Mimiha (an Murder Mystery) az asztalán lévő MP3-as felvételével fel kell vennünk a gyilkosok és Gina hangját, majd azokat egy számítógépes program segítségével úgy kell összevágni, mintha a két jómadár magának akarta volna megtartani a pénzt átvágyva a "maffia" főnököt.

A terv tökéletesen sikerült, a pénzt gond nélkül felvették, és a másnapi újságokból arról is értesültek, hogy New Yorkban két ismeretlen férfi golyókkal ágyúgattott tetemére bukkantak egy sikló golyókkal (a két bérnyilkos személyi leírása pontosan illett rájuk). Brian és Gina végre révbe ért, a pazar Kajmán szigeten pihenik ki a kaland fáradalmait. **Mócsy**





VÉGIGJÁTSZÁS

# LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER

Fellesztő: Black Isle > Kiadó: Interplay > Web: lionheart.blackisle.com

A mai napom is jól kezdődik. Nincs is fenségesebb érzés, mint egy rabszolgakereskedő-banda egyik sötét cellájában ébredni. A fene essen bele, miért kell nekem mindig kifogni az ilyeneket? Nem javít a hangulatomon, hogy a bennem lakozó, igencsak cinikus hangnemet megütő szellem is éppen most akar társalogni velem. Mi jöhet még ezek után? A beszűrődő zajokból ítélve a folyosón valaki feletébb hatékonyan írja az órket. A szellem szerint engem keres, szóval jó lenne angolosan távozni... Hm, szerencsére a zár még egy kezdő tolvajnak is csak csuklógyakorlatnak számítana, de az ajtóm előtt álló őr is rendesen be van állítva... Mi lenne, ha...

- Hé haver! Együtt szolgáltunk egy hajón, nem emlékszel? Legalább mi, egykori matrózok tartunk össze a veszélyben! Tedd már meg, hogy kienegedsz, mielőtt ez a valami ideér, és mindkettőnkét szétép. Együtt nagyobb az esélyünk! Na, gyere már, ne kérsd magad!

Ezt a marhát. Habozás nélkül bevette. Na, pá emberek, én már itt sem vagyok...

<Már a szabad ég alatt>

- El az utamból vénember, különben szíjat hasítok a hátadból!

- Hátrább az agarakkal, fiam! Signor Leo vagyok, de hagyjuk most a formaságokat. Gyere, el kell tűnnünk innen!

Úgy látszik, az öreg az előbbi szó szerint értette. Teleportkapu. Útaltam a mágikus utazásokat. Mindig felfordul tőle a gyomrom...

...Barcelona? Egy biztos, az utazás sebességére nem lehet panasz. Beszélni kellene ezzel a Signor Leóval, hátha tudja, mi folyik itt. Jópofa az öreg. Egy kicsit flúgos, mint a legtöbb tudós, de a szíve aranyból van. Azt tanácsolta, minél előbb keressek valamilyen „pártfogót” a városban, mert egyedül nem sok esélyem van. Va bene, Signor Leo, va bene...

A parkban sikerült elcsipni egy pillanatra Squire Santiagót, aki azt mondta, hogy ha csatlakozni akarok a Templomos Lovagok rendjéhez, akkor keressem fel Sir Auricot a Templom Kerületben, a fegyverraktárban. A kapu mellett ácsorgó két őr Sir Auric említésére a legnagyobb készséggel nyitott utat, így már nem volt akadály, hogy találkozzam Sir Aurickal. Kicsit morcos fráter, nem sok időt pazarolt rám (gondolom, az sem volt éppen mellékes, hogy nem vagyok Tisztavérű. Hogy fordulnának fel, mintha én tehetnék az egészről!), hanem elzavart a Kikötő Kerületbe, hogy kapjam el egy bizonyos Benito nevű bajkeverő grabancát. Legyen hát. Vissza a Kapuhoz, majd tovább dél-keleti irányban a Kikötőhöz. Komolyan mondom, ha ezentúl is ennyit kell majd gyalogolnom, szálfa termetemből csak egy cserjére való marad...

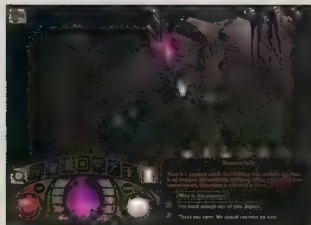
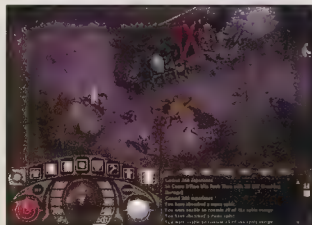
A Kikötő. Lárma, tömeg (leginkább a sötredék-félebből), szűk, halszagú utcák. Rádásul most járhatom végig valamennyit, hogy azt az átkozott keményfűt mőresre tanítsam. Ehh. Az első kereszteződésnél inkább elmegyek jobbra, majd a változatosság kedvéért ismét jobbra.

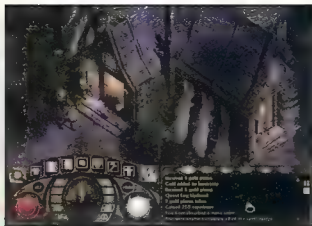
- Hékas! Aki itt át akar menni, annak vámot kell fizetnie Benitónak!

Húú, ez aztán félelmetes volt.

- Figyelj nagyfiú, a Templomosok küldtek. Nesze, itt van 150 arany, oszt' hordd el innen az irhát, amíg szépen mondom.

Ez is megvalna. Sir Auric nagyon elégedett. Végre beszélhetek a rend vezetőjével, Lord Javierrel, aki a katedrálisban tartózkodik. Javier szerint először minden jelöltnek adakoznia kell, csekély 1000 aranyt. Hát, lehet, hogy neki ez zsebpénz, nekem viszont egy egész kis vagyon. Körülnézek a városban, hátha akad valami jól jövedelmező munka a számomra... Nahát, hogy Barcelonában az emberek milyen figyelmetlenek. Az egész város tele van elszórt aranyakkal. Csak nyitva kell tartanom a szemem, és máris van egy-kétszáz aranyam. A katedrális felé, az egyik házban találkoztam Machiavelivel, aki felbérlet egy kis testőröködre. A házat átfésülve mindent rendben találtam, de ahogy kiléptem az ajtón, dulakodás hangjaira lettem figyelmes. Mire visszaértem, már egy féltucatnyi bérgyilkos próbálta meg bekeríteni munkaadómat,



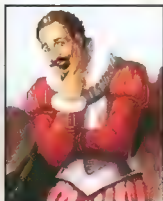


rádásul nem is a tapasztalatlanabb fajtából – alaposan össze kellett szednem magamat, hogy végezni tudjak velük. Machiavelli hálaja természetesen nem maradt el, a kis erszény arany jól meg-

fért a többi mellett a zsebemben. Szintén a Templom Kerületben kószálva bukkantam rá Shylocke, az uzorás házára, aki – bár nagyon szívtelen alak – kiváló üzletembernek bizonyult. A rám bízott feladatot meglehetősen egyszerűnek hangzott: keressek meg egy bizonyos drámaírórt, név szerint William Shakespeare-t a Kikötő Kerületben, és hajtsam be rajta az adósságát. Szegény író „meggyőzése” nem okozott sok nehézséget, és Shylocke-hoz visszatérve újabb százasokat vághattam zsebre. Úgy gondoltam, aznapra elég volt a megpróbáltatásokból, így lesétáltam a kikötőhoz szelni egy kis friss, tengeri levegőt, és megcsodálni a legendás Armada hajóit. Szóba elegyedtem néhány matrózzal, az egyik hajón azonban tiszt ruhába öltözött nő fogadott – Isabella kapitány. Mivel még mindig szűkben voltam az anyagoknak, rákérdeztem, hátha akad számomra valami munka. A kapitány elárulta, hogy egy haditervének végrehajtásához szüksége lenne egy Széltেকercsre, és ha tudok, szerezzek neki egyet, cserébe busás jutalmat ígért. Rövid sétám alatt csak egy helyet láttam Barcelonában, ahol ilyen és ehhez hasonló dolgokat sejtettem – a Kapu Kerületben áll Weng Choi üzlete, ahol mindenféle ritka, mágikus és keleti dolgot lehet kapni. Kedvenc kínai árusomnak ugyan tényleg volt a birtokában egy ilyen tekercs, de azt mondta, nem eladó. Azt bezzeg szívesen

venné, ha hoznék pár ritka könyvet a gyűjteményébe... Na jó, legyen, máskülönben soha nem fogja ideadni azt a nyamvadt tekercset. Gyorsan ellátnam DaVinci kikötői házába azt gondolván, hogy az öregnek biztosan akad egy felesleges kötete. Szerencsére nem tévedtem, valamelyik polcon ott hevert a Sárkányok Történelme, amelyet azon nyomban el is vittem Weng Choinak. Látnotok kellett volna, magán kívül volt az örömtől... Rögtön felajánlotta, hogy nézzek körül a „speciális” áru között is, hátha akad közöttük valami használható. Naná, hogy körülnézek, ezért futottam körbe a város kényszer, vagy nem? ...Ott van! A Széltেকercs! Rendes az öregtől, hogy egy árva aranyat sem kér érte.

Azzal a fizetéssel együtt, amit Isabellától kaptam a Széltেকercsért, már volt annyim, hogy „felajánljak” 1000 aranyat a Templomosoknak, és utána ne kopjon fel az állam az elkövetkező napokban. Sajnos a dolog nem úgy történt, ahogy azt reméltem – az 1000 aranyamért cserébe mindössze annyit kaptam, hogy elindulhassam a lovagválas rögös útján –, nyugatra kellett mennem, a város mellett fekvő Keresztutakhoz, hogy segítsék Estebannak. Útközben meglátogattam kedvenc árusaimat és kovácsomat a Kapunál, és mindent felvásároltam, amit szűkös keretem csak engedett, a várható legrosszabbra készültem. Esteban megtalálni nem okozott gondot, sőt lehet, hogy ha még merevebben állt volna, szobornak nézem, és elsétálok mellette... Kedvenc lovagom három feladatot bízott rám: ki kellett füstölnöm az északra található órlásdarakasok a fészükéből; meg kellett tisztitanom a Keresztutakat a portyázó goblinoktól; végül el kellett érnem, hogy a dél-keleti részen tanácsadó banditák többé ne zavarják az utazókat (itt végül nem került harcra, 30 aranyért cserébe egy

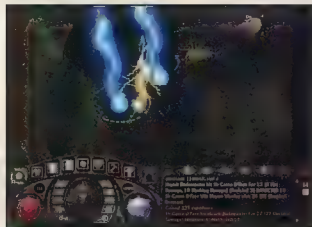


hétre máshová költöttek – ha vissza találának jönni, a városi őrség ügyis lerendezi őket). Dolgom végeztével visszamentem Lord Javierhez a Katedrálisba, aki továbbküldött Sir Aurichoz, mondván a következő megbízást ő fogja adni: keressem meg azt a lovagot, aki néhány napja lement a Barcelona alatt húzódo csatorna-rendszerbe, és azóta se híre, se hamva (illetve ez utóbbit talán már van, csak meg kellene bizonyosodni róla).

Már a gondolatától is irtóztam, hogy le kelljen másznom a város alá. Mocskos, bűz, a társadalomból kitaszított emberek tucajtai. No meg vérpatkányok is, mint több kiderült. Őket is utálok. Nagyok, szőrösök, bűdösek, és időtlenül cincognak. Egyetlen szerencse, hogy az „élni, és élni hagyni” örök igazságot követik, így ha te nem bántod őket, ők sem bántanak téged – kivéve, ha a tolvajok oldalára állsz. A bejáratnál az arcomba ugatott egy felettebb agresszív tolvajcsocka, hogy ugye a tolvajok oldalán állok-e. Ugye. Erre a válasza az agresszív tolvajcsockám elhúzta a csikót, én meg hosszas keresés után találtam egy liftet a bejáratától dél-nyugatra. Igaz, előtte vagy három órát kóboroltam a sötétben, mert bár a liftet láttam, a mellette függő láncot nem, így eleinte sehogy sem sikerült beüzemelni. Idióták... Ha már nincs liftes fűt, legalább kilíratnák, hogyan működik ez a tákolmány. A tolvajknál találtam rá az igen rossz bőrben leledző lovagra, aki rövid terefere után készséggel csatlakozott hozzám, így vissza a felszínre már vállaltva vágunk utat magunknak. Amint kiértünk, a lovag búcsút intett, én meg újfent egyedül maradtam,







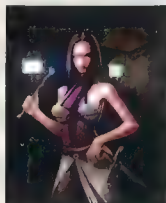
mint a kisujjam – és ekkor botlottam bele Miguel Cervantesbe, aki valamiféle láthatatlan szörnyet üldözött. Szegény, eléggé bolondnak tűnt, viszont jól bánt a karddal, nekem meg szükségem volt egy társra, ezért beleegyeztem, hogy segítsek neki megtalálni, és legyőzni a Bestiát, cserébe ő is segít nekem, ha a későbbiekben harcra kerül sor. Újdonült bajtársammal együtt beugrottam Sir Aurichoz, aki, miután gratulált a lovag megmentéséhez, visszaküldött Lord Javierhez.



Utolsó feladatom nem volt más, mint saját Oroszlánpajzsom elkészíttetése a kovácsnál, de ez sem volt annyira egyszerű, mint amilyennek az elején tűnt. Eduardo nagyon hiányolta az apja kardját, addig nem volt hajlandó dolgozni, amíg vissza nem kerül az ő tulajdonába. Ráadásul a kardot egy Feignash nevű koldus lopta el, ő meg a vérfarkasok között éledgett... Szerencsére az ocsmány állatok buőősebbek, mint amilyen erősek, Cervantes segítségével gyorsan megtisztítottuk tőlük a csatornákat. Feignash-ra meg elég volt csúnyán nézni, és láss csodát, a kard előkerült. Eduardónak azon nyomban megjött a munkakedve, csak éppen nem volt mit az üllőre helyezni alapanyag gyanánt – amíg el nem árulta, hogy mire van szüksége. Maganes ezüst ugyanis véletlenül akadt a zsákomban, még az óriásdarazsak barlangjában vettem magamhoz egy keveset azt remélve, hogy valamelyik árusnak esetleg jó pénzért eladhatom. Eduardo gyorsan elkészült a mágikus pajzsral, melynek birtokában sokkal nagyobb biztonságban éreztem magam. Lord Javier végre rám bízta az utolsó feladatot: Barcelonától dél-nyugatra, valahol az erdők jótékony homályában működik egy rabszolga-kereskedő banda, és... Bah, ennyi elég is rólu! Velük amúgy is van egy kis elintéznivalóm! - Várj egy kicsit! Az én Bestiámmal mi lesz? Mikor keressük már meg? Khm, Cervantes jóra való ember, de lassan kezd az agyamra menni a láthatatlan Bestiájával együtt. Ha végeztünk a rabszolga-kereskedővel, valahogy meg kell szabadítanom ettől a lidércnyomástól, különben egy árva fűcsomót sem hagy épen Barcelona környékén. Mindegy, most fontosabb dolgunk van. Fák és bokrok helyett kaszabolhatja a rabszolgatartókat, az legalább annyira jó elfoglaltság. A kereszttaluknál nyugat felé mentem tovább, El

Bosque irányába. Találkoztam egy favágóval, aki könyörgött, hogy szabadítsam ki a lányát a goblinok fogságából. Miután a hálálkodó lányt visszajuttattam az aytal házba, továbbálltam az Ebro folyó felé, nyugatra. Grumdjum, a goblin azt szerette volna, hogy tegyük el láb alól a kis szigeten élő driádot, amihez nekem egyáltalán nem fűlött a fogam, ezért a kis goblincsapat nem élte túl a velünk való találkozást. Azért meglátogattam a driádot, aki elmondta, hogy a mongol goblinhorda hatalmas pusztítást okozott, és, bár együtt erősek, ha valaki be tudna jutni a kánhoz, és meg tudná ölni, akkor a vezérét vesztett sereg visszavonulna a távoli Mongóliába. Mivel még nem volt kedvem magamra haragítani az egész goblincsapatot, úgy döntöttem, először elintézem a rabszolga-kereskedőket, aztán majd eldől, hogy nekiesek-e a kánnak vagy sem. Az Ebrótól délre, goblinokon és vérfarkasokon keresztüljárva végre ráakadtam a rabszolgatartók rejtkehelyére. A bent ellenállás szálmassan gyenge volt, nem is értettem, a foglyok eddig miért nem próbálták megszökni. A bandavezér dühöngve fogadott a barlang mélyén, hogy mit képzelek, csak úgy betörök hozzá, és lemészárolom az embereit, mikor alig pár napja még a tulajdona voltam? Túllőtt a célom. Eredetileg életben akartam hagyni, de ahogy ott ócsárolt, előlötötte az agyamat a düh, és egy hirtelen mozdulattal elválasztottam a fejét a testétől. Így járt. Az egyik zsebében találtam egy furcsa kinstályt, de nem tudtam, mire lehetne használni, ezért zsebre vágтам, hogy a városban megmutathassam DaVincinek vagy Weng Choinak, hátha ők tudnak róla valamit. A környéken élő embereknek ezúttal nem kell rettegniük, végre csatlakozhatok a Templomos Lovagok rendjéhez, és nem utolsó sorban bosszút álltam az elszennvedt sérelmeimért...





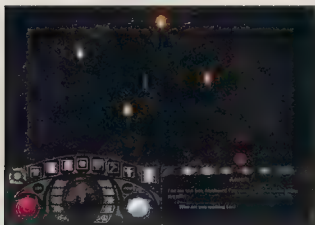
Az út vissza Barcelonába már nem okozott különösebb nehézséget, az Ebro folyótól északra ugyanis találtam egy teleportkínstályt, amely pillanatok alatt visszajuttatott a város közelébe. Éppen

a kapu felé tartottam, amikor furcsa hangokra lettem figyelmes. Két goblin beszélgetett egy ór tetejénél, és mikor kérdőre vontam őket, még arra is rá akartak venni, hogy kémkedjek nekik Barcelonában. Aműgy sem vettem volna részt a mocskos kis játékaikban, de a halott ór látványra erre még rátett egy lapáttal, így minden további nélkül végeztem velük, és jelentettem az esetet a kapunál ácsorgó strázsáknak. Már mentem volna tovább, amikor megpillantottam néhány sebtében felállított sátrat és két gyakorlatozó arabot. A mellettük álló harmadik személyről messziről leritt, hogy nem közönséges katona, és mivel mindig is érdekelt az arab kultúra, gondoltam, megpróbálom szöbe elegyedni vele. Amir szinte barátjaként fogadott, rengeteget mesélt a népről és a Sztiválás koráról. A beszélgetés során még az is megfordult a fejemben, hogy a Templomosok helyett inkább Saladin Lovagjaihoz csatlakozom – a keresztény egyház (és főként az Inkvizíció) erős befolyása a Templomosokra számomra nem volt túl bizalomgerjesztő. Ez irányú terveimet sajnos nem válthattam valóra, mert Saladin rendjének csak arabok lehetnek teljes jogú tagjai, más ember csak a Kegyeit szerepét veheti fel. Seba, gondoltam, kezdetnek ez is megteszi – Lord Javier pedig várhat még egy kicsit, ha eddig nem volt neki sürgős a rabszolgakereskedő levere – és nekiláttam Amiről kapott első fel-

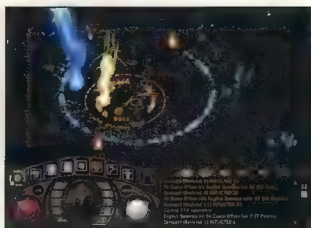
adatom teljesítésének: megtalálni Ali Hubant, és átadni neki egy üzenetet. A bökkenő csak az volt, hogy Ali-t a rejtőzködés és az átváltozás mestereként tartják számon, ezért első utam a kikötői kocsmába vezetett, hátha megtudhatok valamit a holletéről. A csapos egy jól megtermett asszonyság volt, Ali Huban és Amir nevének említésére viszont meglepő változáson ment keresztül: ő maga volt Ali! Nahát, ez a fickó tényleg nem egyszerű. A hivatalos ügyek lebonyolítása után visszatértem Amirhoz, aki széles mosollyal az arcán hallgatta végig az Ali megtalálásáról szóló történetemet. Mikor azonban a következő próbatételemet ecsetelte, az én szám ért fűlig, hiszen a rabszolgakereskedő által elloptott mágius kristály (mint később megtudtam, az Álom Szilánkja) már nálam volt! Amir kitörő örömmel fogadta a nem mindennapi hírt, és azzal biztatott, hogy próbatételeim nemsokára véget érnek. Hiszem, ha látom, Lord Javier is mindig ezzel kábitott... Ahhoz, hogy az Álom Dzsinn elé kerülhessek, fel kell ajánlanom egy értékes drágakövet Saladin Lovagoknak. Nem értem, ezek a mindenféle rendek azt hiszik, hogy az emberek csak úgy el tudnak jótékonykodni, mondjuk 1000 aranyat vagy egy értékes drágakövet? Eddig azt hittem, az embert a tettei alapján ítéli meg, de úgy látszik, ebben a városban degeszre tömött erősen nélkül semmire se mész. Egyáltalán honnan szerezek drágakövet? Ahogy ezen gondolkodva valamilyen ékszerész után kutattam Barcelonában, a kikötő északi részén, egy lakatiannak tűnő ház előtt megtámadott egy útonálló. Szerencsére nem volt komoly ellenfél, de nagyobb bajom is történhetett volna, ha jobban elbambulok... Most már óvatossában léptem be az elhagyott házba, ahol az engem fogadó tolvaj legnagyobb meglepetésemre nem akart megszabadítani az értékeimtől,



inkább 100 aranyért cserébe felkínált egy gyönyörű drágakövet. Gondolkodás nélkül igent mondtam, és rohantam vissza Amirhoz, hogy végre a Dzsinn színe elé járulhassak. Az Álom Dzsinn meglehetősen jó kedvvel fogadott, és rögtön válaszút elé állított: az erőmet akarom próbára tenni, avagy az intelligenciámat. Mivel nem vagyok hűve a felesleges erőszaknak, inkább az utóbbit választottam. A szellem találós kérdései nem voltak annyira nehezek, mint amilyenekre számítottam, a próba végzetével pedig furcsamód okosabbnak éreztem magam... Amir egy kis ünnepséget akart rendezni a tiszteletre, amit sajnos nem fogadhattam el, mert sürgős jelenlésem volt a Katedrálisban. Lord Javier elismeréssel nyugtázta a rabszolgakereskedő előzéséről szóló jelentésem, és végre érde-







mesnek talált arra, hogy Templomos Lovagá üssön. A ceremónia után aggasztó híreket közlött az egybegyűlt lovagokkal. A Barcelonától északra fekvő Montserrat-t le-  
rohanta egy szörnyek-

lenfélnék bizonyult, csak a nálam levő gyógyító italoknak köszönhetem, hogy sikerült élve kijutnom a trónteremből. Tovább emelte az amúgy sem túl alacsony adrenalin szintemet a kint állomásozó goblinhad, mely most a fejemre áhított... A dráához szerencsére már nem mertek utánam jönni – a varázslónő halála jeleül nekem ajándékozott egy igazgyöngyöt és egy varázsitalt, amelyről azt állította, hogy szerencsét hoz.

Most már csak Cervantes ügyét kellene elrendezni. De hol kezdjem a keresést, és amúgy is, egyáltalán mit kell keresnem? DaVinci biztosan tud segíteni, vagy legalább ismer valakit, aki jártas az ilyen jellegű pszichológiai esetekben. Szerencsére a fel-találónál fény derült a titok nyitjára: Cervantes néhány nappal előbb ellopta DaVinci egyik mágikus toliát, amellyel véletlenül életre keltette saját maga képmását, amit csak úgy lehet eltüntetni, ha visszamegyünk oda, ahol az egész kezdődött, és legyőzzük a szellemet. Lementünk hát a Keresztutaktól délre található romos színelomhoz, ahol végre én is megpillantottam a Bestiát, és Cervantes segítségével sikerült visszakerénoztetni a szellemvilágba. Szegény katona elméje újra kitisztult, és miután megköszönte a segítséget, útnak indult, én meg visszasétáltam a Keresztutaknál lévő teleportkristályhoz, és folytattam az utam Montserrat-ba, immár egyedül.

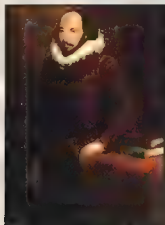
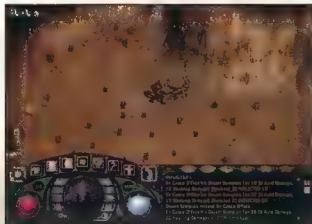
Már megérkezésem pillanatában láttam, hogy itt már vajmi keveset tehetek a szerzetesekért. A rám váró kilyóányeken áthámoza magam a második szinten találtam meg a haldokló Montgomerie testvért, akinek már csak annyira futotta az erejéből, hogy megmutassa az utat Michel testvérhez Montillou-ba.

Az út nem volt viszontagságoktól mentes. Ahogy megérkeztem a Duero Síkságokra, egy Diego nevű

inkvizítor a segítséget kérte egy csapat Sötét Inkvizítor ellen, akik kisebb barikád mögé rejtőztek, feljebb az úton. A mágiahasználok nem bírták sokáig, a toliák északra táborozó goblinsapat viszont annál inkább megkeserítette az életemet. Miután jelentős áldozatok árán megszabadultam tőlük, szabad volt az út a Prieneusok felé. Persze elfelejtettem meleg ruhát hozni magammal... meg vagy féltucat harcdeztett férfit, hogy legyen esélyem átjutni a rengeteg ogrén, akik az ösvényt őrzik. Keleltre találtam egy barlangot, ahol, gondoltam, kipihenem az ogrékkal való harcot. A barlangban viszont csak újabb ogrékat találtam. Hosszú órákon keresztül bujkáltam előlük, a legtöbb elől sikerült elrejtőznom, az a néhány pedig, aki észrevett, már nem tudta elmondani a társainak. A második barlangban észrevettem egy ogrét, aki nem akart egyből nekem esni, látszott, hogy valamilyen idegen elme befolyása ellen próbál harcolni, aki az egész törzset az irányítása alá vonta. Összefüggéstelen hablatyolásából csak egy nevet sikerült kihámoznom: Aka Manah. Na nee. Megint egy déva. Inkább nem avatkozom bele a dolgába, amúgy is fogytán vannak a készleteim, és nem tudom, Montillou-ban mi vár rám. Lehet, hogy azt a várost is lerohanták már, hogy megszerezék a még hiányzó szent ereklyéket. Ezért aztán hagytam, hogy Aka Manah folytassa kisdé játékait, és elindultam át a hegyeken, Montillou-ba.

A városka szerencsére élte megszokott életét, úgy látszott, feleslegesen aggódtam egész úton. Gondoltam, először felderítem a város környékét, hogy később ne érneken kellemetlen meglepetések. Éppen egy beszélő tyúkkal voltam elfoglalva, amikor ismerős hang ütötte meg a fületem. DaVinci itt? Hogyan előzhetett meg, és egyáltalán, mit keres itt?



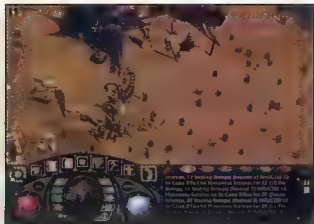


- Fiam, de örülök, hogy látlak! Erre jártam, és gondoltam, beugrom megnézni, hogy haladsz. Persze, hogy beugrottál, hihi. Inkább lezuhantál, nem? Különbem meg, mi ez a repülő... izé? Hihetetlen, hogy mit ki nem

talál ez az ember.

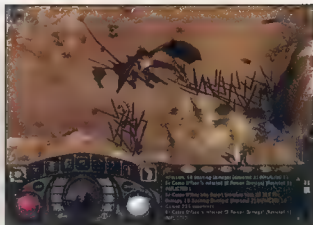
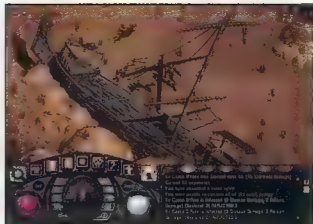
DaVinci elmondta, hogy keressem meg Nostradamust a várostól északra fekvő barlangokban, ő tudni fogja, mit kell tennem. Ja, és mellesleg, ha találkozom Guillome-mal, akkor kérem el tőle a drágakövet, mert ő most nem ér rá, meg kell szereznie a repülő masináját. Jó, jó, majd ha lesz rá időm, először meg kell keresnem Michel testvér, hogy folytathassam az utamat az egyetlen megmaradt ereikye rejtékhelye felé. Michel a Montailou-t átszelő folyó mellett lakott egy kis házikóban, ahova nem volt egyszerű bejutnom, mert saját bejáratú titánjának nem akaródzott beengedni senkit – a józan ész éreivére viszont hallgatott, és pár perces vita után már Michel testvérem ecsetelhettem a montserrati ereikyerablás körülményeit. A jó szerzetes nem pazarolta a drága perceket, gyorsan megjelölte a térképemen a Templomosok Kriptáját, én pedig azonnal fel is kerekedtem, hogy legalább az utolsó ereikye a Templomosok kezén maradjon.

A kriptá tömve volt élőhalott lényekkel, majdnem fel is adtam az egészet, annyira elkecserekedtem a véget nem érő csontvázaradat láttán. A legalsó szinten találok az ereikyét őrző élőhalott lovakkal és vezérükkel, Jehanne d'Arcal. Szegény,



nem volt valami jó borbén, ráadásul kissé paranoiás is volt, ezért viszonylag nehezen győztem meg arról, hogy nem harcolni, hanem segíteni jöttem. Tőle nyugatra találtam néhány kapcsolót, melyek közül a második kinyitott egy rejtett ajtót a szint bejáratától észak-keletre. Az ide zárt három szelentől megtudtam, hogy Jehanne-on átok ül. Miután ezt Jehanne-nak is elmondtam, hajlandó volt kinyitni az eddig zárva tartott átjárót, amely a legalsó szintre vezetett. Itt botlottam bele egy lámpába, amelyet megdörzsölve a benne lakó dzsinn teljesítette egy kívánságom – Jehanne d'Arc és hű lovagjai végre megpihenhettek. Néhány kapcsoló megnyomása és rengeteg élőhalott levágása után sikerült megszereznem az utolsó ereikyét, a Vértő Lándzsát, majd a megellenő teleportkaput át vizsdatértem Montailou-ba.

A város lángokban állt. Nem telt sok időbe, míg rájöttem, hogy a mészárlás mögött az angolok állnak. Tele volt velük Montailou. Signor Leo eltűnt a gépével együtt, csak egy teleportkaput találtam a helyén, amely visszarápoltott a rommá lőtt Barcelonába. Itt már nem volt mit tennem. Meg kellett találnom az angol sereget vezető druidákat, akik idevarázsoltak ezt a rengeteg katonát. A Keresztutakat egy keményen őrzött portálra bukkantam, mely egyenesen a druidaszentély szívéhez vezetett. Miután megöttem a mesterüket, a megfelelő portálon keresztül az Alamutot körülölelő sivatagra bukkantam. Itt tem ki. Utam innenől kezdve már nem állt másból, mint ödöklésből. Az Alamutot őrző Káoszárkány belátta, hogy ha az ereikyeket összegyűjtő Őreg Ember véghez viszi őrdögi tervét, akkor ő is csak egy lesz a sok sárkány közül – inkább félreállt az utamból, hogy megvárja, ki kerül ki győztesen a végső harcból. Az Alamutot őrző bérnyilkosok hada majdnem kifogott rajtam, gyorsak és erősek voltak,

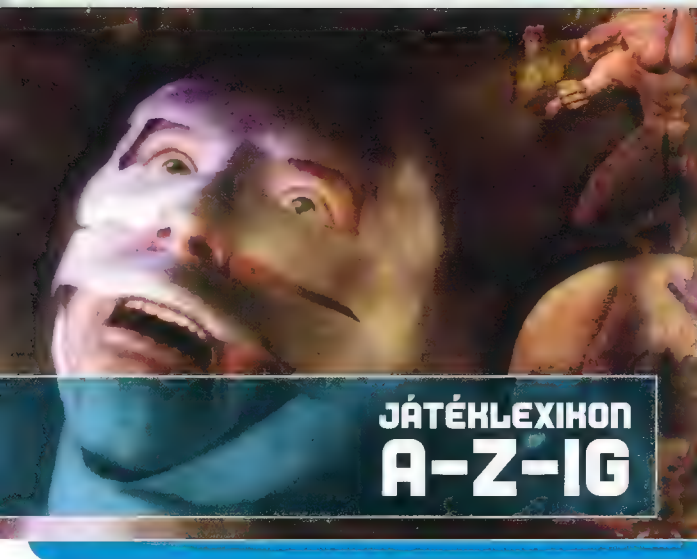


ráadásul nagyon sokan. Ahogy egyre beljebb hatoltam a szentélybe, úgy nőtt a bérnyilkosok száma is, végül, amikor már azt hittem, nem bírom tovább, szembe találtam magam Ashával, az Őreg Emberrel. Nem akartam harcolni vele. Túlsgosan kimerített a rengeteg csatút, melyeket rám küldött. Minden tudásommal arra koncentráltam, hogy visszatérítsem a Fény Útjára. Láttam, hogy tévovázik, hogy még nem vezett el. Nostradamus útmutatása sokat segített. Asha újra a Fény Útját járja... **MUNDO**

UI.: Sajnos módosítanom kell az előző számban adott 86%-os értékelésem. Akkor még mindig Barcelonában kalandoztam, és meg sem fordult a fejemben, hogy a várost és környékét elhagyva a játék Diablo-kionná alakul át. Pedig ez az igazság. Már a Prieneusoknál rengeteget szívtam, mert a diplomáciai képességekre költött skillpontjaim mit sem értek az ogrékkal és a titánokkal szemben. Innentől kezdve rettenetesen untam az egészet. Az egész szintizista hack'n'slash-sé változott. A barcelonai rész után sokkal többre számítottam. Szerepjátékra. Nagyt csalódtam a Black Isle-ban. Ilyen kerettörténettel Balduir's Gate-i magasságokba emelhetnék volna a játékot.







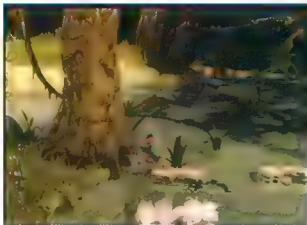
## JÁTÉHLEXIHON A-Z-IG

**RHOV ARCON!** Remélem, jól telik mindenkinek az iskolakezdés, és vaddisznó módjára lesítek a még talán nem annyira túltöltözött békákat a folyosókon. Tegyétek is, amíg lehet, mert most sok-sok hónap bezárkózás következik, amikor kint esik a hó, fúj a szél, és különben is ki szeret manapság már hógolyózni, ha lehet játszani is, no meg persze Gamert olvasni a jó meleg locsi-pocsi fürdőkádiban. A gumikacsa pedig már alig várja, hogy... ööö... Mindegy, hagyjuk, kicsit elkalandoztam.

Térjünk rá inkább az e havi témára, amelynek semmi köze a fürdéshez, sem Laura Bailey-hez sajnálatos módon. :) Sokkal inkább kapcsolódik egy olyan témához, mely többször előkerül majd még a jövőben, véletlenszerű módon, amikor éppen lesz elég anyag. No, de nem húzom tovább a már így is hosszúvá nyúlt bevezetőt, ugorjunk bele egy csokor játékba, melyek valamilyen sokkal alulértékeltbebbek lettek a közvélemény részéről, mint azt érdemelték volna, és ezzel esetlegesen a csod szélére juttatták a fejlesztőcéget a gyengébb eladások miatt.

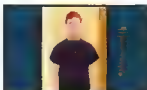


**HEART OF DARKNESS.** Azt hiszem, annyira ismeretek már, hogy abban az esetben, ha most megkérdezem, hogy ismerős-e számotokra Eric Chahi neve, akkor feltétlen, azonnal azt kell válaszolnotok, hogy "Hát persze Flat, ki ne ismerné!" még akkor is, ha lövések sincs róla, hogy ki az, különben már kopogtatnának is az ajtókon a Gamer féltónás



befenyítő malackái.

Eric Chahi az francia fejlesztő, aki egymaga forradalmasította a 2D-s side-scroller játékestílust. Az *Another World*ót, melynek másik ismert neve *Out of This World*, 1989-ben kezdte el fejleszteni, teljesen egymaga. De ezt úgy kell érteni, hogy az egész játékot saját maga programozta, kivétel a hangokat és a zenét. Természetesen mai szemmel nézve mosolyogtak azon, hogy 1,2 MB-ban, azaz egy *NAGY-LEMEZNYI* területen prezentálta játékát. 10 évvel a Macromedia Flash megjelenése előtt (!!!!!) alkalmazott vektortömörítéssel mozikat, ami egyeduralkodóvá tette a játékokat akkoriban. Szintem a 20 év feletti olvasóknak ismerősek lesznek a képek, biztos játszottak vele. Aki meg nem, az tölts le bátran, a program már abandonware.



alápit néhány nagyra tartott programozó társával. Így született az *Amazing Studios*. Fontos, hogy a

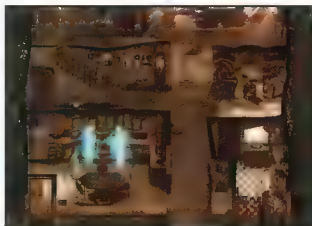
Flashback című "folytatásban" már nem volt benne a keze, noha nem nagyon lehetett elrontani.

Az *Amazing Studios* első és utolsó projektje az 5 éven át hegesztett *Heart of Darkness*. A játék hihetlenül jó "volt". Minden tekintetben a kornak megfelelő, PC-CD-re jelent meg csakúgy, mint PlayStationre 1998-ban. És most jön a para:

A *Heart of Darkness* volt az utolsó olyan kétdimenziós másképző játék, mely játszható volt. Andy, egy hétköznapi kisser, aki fél a sötétségtől, a kutyája keresésére indul. Platform-kaland. Azóta ez a műfaj gyakorlatilag kihalt, hiába hiányzik a fél játékosztársadalomnak. Hogy miért halt ki? Miért csak az *Oddworld*: Abe quintológia próbálta azóta túlszárnyalni? Miért félnek hasonló játékokat fejleszteni? Ez sokkal hosszabb téma, de ha valaha lesz róla szó a rovaton belül, biztos, hogy a *Heart of Darkness* meg lesz említve, mint egyik legnagyobb szenvedő alanya a játékipar változásainak. Hogy miért? Mindenki tudja, hogy 1998 körül indult a 3D kártyák térhódítása. Mostanság már egy amőbaszimulátor is 3D gyorsított, hiába szükségtelen, és hiába ronjtja el az egész játékot a steril kép. A kézzel rajzolt képeknek, a valós művészetnek lelődozott, azaz pontosabban hiánya van. Minden megvolt a HoD-ban, ami kellett, még abban is kiemelkedőre sikeredett, hogy hivatalosan ez volt az első játék, amelyikhez szimfonikus zenekar szolgáltatta a zenét. (Londoni Szimfonikusok.)

Tehát a jó kritikák, az ötletes játékmenet és minden földi jó ellenére bukás lett. Sokkal kevesebbet adtak el belőle, mint bárki gondola volna, hála a 3D robbanásnak és annak, ami miatt nagyon sok eme rovaton belül említett játék padlóra került: rossz megjelenési időpont. Eric Chahi lehúzza a roldt (fotós céget alapított), a csapat széleinek eresztődött, szinte egyikük sem szagolt azóta vissza a játékiparba, nem is csodálom a helyzetüket tekintve. :(

**SANITARIUM.** A kalandjátékok helyzete a legszörnyesebb a jelenlegi játékdömpingben. Amerikában gyakorlatilag nem volt számottevő kalandjáték projekt terve véve hosszú években át, most is alig. Európában pont fordított a helyzet, a Funcom a *Longest Journey*-vel arat, a Dreamcatcher Games pedig ontja a középkategóriás termékeket, amelyeknek akad piaca. Európából nagyon nehéz áttör-





ni az amerikai piacra, noha az ottani kalandjátékok kiéhezett lánykaként számítanak a megváltásra, amelyet hazai fejlesztésként nem várhatnak. Ez szintén külön téma ideértve a Runaway: Road Adventure sikerét, a LucasArts eltévedő működését a játéktílusban. (Ezt szintén mások boncolgatja, csak így sejtelmesen :)) Tehát Sanitarium. American Softworks Corporation termék (ASC Games), 1998-as szintén. Ez a cég sem létezik már, ők is ezzel a projekttel igyekeztek befutni. Horror-kalandjátékokat alkottak, remekbe szabott grafikával, nagyon jó történettel, tényleg mindene a helyén volt, mint Szósi Katusnak a gimiben. Rádásul még nőverem is imádta, aki köztudottan az egyik legtürelmesebb pixelvadász az ilyen típusú játékokban. (Máig emlegetem a második pályán a KÖVET, amellyel a harangot kellett megdobni...) A cucl 3 CD-n jelent meg, tele volt hangulatos átvett FMV animációkkal, és kellően elborult, mondhatni, agybeteg ábrázolási világgal büszkélkedhetett. 4 évvel ezelőtt írtam a fejlesztőknek, hogy kifejezetten gratulációt, így sikerült még a létezőkkor "puskavégre" kapnom Michael Nicholson lead designert faggatván (akkor, 1999-ben már a Drakan: Order Of The Flame-en dolgozva, teljesen más mezben) arról, hogy miként fogadta a "nép" pipet kis játékucait. Meglepetésemre elkeseredettségében megjegyezte, hogy pont ugyanabban a helyzetben voltak a megjelenés után, mint a Looking Glass Technologies a System Shock 2 megjelenésekor. A helyzet egyszerűen az, hogy hiába jó a termék, általában az első 1 hónapban folyik be az összegbevétel 80%-a. Érdekes módon ez ama játékok esetében, melyek a rovat témája szerinti is "alulértékeltek", növekvő tendenciát mutat, azaz az eladás a szóbeszéd és a tapasztalatok

számán lassan, de biztosan növekszik. Azonban a Dreamforge-ot, ami nem összekeverendő a Dreamworksszel ki kellett, hogy fizessék az animációkért, és általában véve is elégedetlenül nézték a pár-tízezer befolyt eladást. Azóta nem telik el nap, hogy ne kapnának leveleket a már csak egy e-mail címet üzemeltető ASC Gamesnél, hogy honnan rendelhetők meg a Sanitarium. Már sehonnan, nincs utányomás, nincs semmi, pedig lehetne... Nem lesz :( A programozók nagy része felhagyott a játékiparban való működéssel csakúgy, mint azt Eric Chahi tette.



**BATTLEZONE.** Elérkeztünk ahhoz a játékhöz, melyről már korábban olvashattatok pár megjegyzést a Gamer hasábjain, miszerint értetlenül állunk a tény előtt: a játék sikertelenebb lett, mint a sajtó várta. Magunk sem értettük, hogy

egy olyan játék, mely évekkel megelőzte a korát, miért nem volt ehető a nagyközönség számára. A névvalasztás ugyan nem a legsikeresebb, hiszen ugyanezen a néven egy játéktérmi játék is futott a 80-as évek elején. Kizártnak tartom, hogy tömegek tévesztették volna össze a kettőt, hiszen az egy buta shoot-em-up, ez pedig egy innovatív, RTS/FPS keverék. Az Activision és a Pandemic Studios még egy második részt is kiadott, hátha jobban viszik majd. Kipofozták még szebbé, telecsicsázták az Auron motorját szép füst, fény, robbanás és egyéb effektkekkel, felturbózták a HUD-ot és a küldetéseket. Gyakorlatilag maradt az orosz-amerikai ellentét, noha egy mission CD-t is kiadtak még az első részhez, amely a kínaiakat is bevonta többek között a csatákba. Emlékszem, megjelenésekor én is furcsálltam, hogy "milyen-már-ez-az-egész-fúj, miért-nem-lehet-szétlőni-kapásból-mindent" az alapvető FPS és RTS szabályok nem működtek, és nekem jöttek, mint vak bálna a tankhajónak. Talán párszáz ezer másik játékos is így érzett, ezért nem sikerült maradandót alkotni. Az Activisionnek akkor is volt pénze, így a veszteség nem volt véres, sőt, a Pandemic Studios most a Full Spectrum Warriors mókát tolja, amely már biztosabb befektetésnek

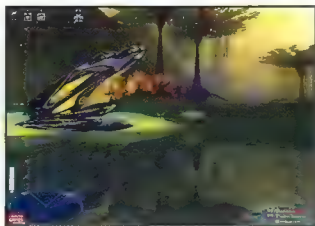
tűnik, noha a Dark Reign 2 is ott fityeg a tarsolyukban referenciaként. Az óriás kiadó kegyeseként ők tehát túléltek a veszélyes próbálkozást, bár az Activision okos módon leadta a kevésbé sikeres, de nagy potenciájú játékok folytatásának jogát kisebb cégeknek, így került a Pandemichez a DR 2 és a BZ 2 a terve is. Legalább a rutinjuk megvan a jövőre nézve.



**ANACHRONOX.** Az Anachronox is képes eset. Tom Hall (ex-ID Software, ex-3DRealms, majd ION Storm) szépen bezebeelt számtalan díjat érte, a játékosokhoz mégsem ért el az ige a marketinggépezet hibája miatt. Az Eidos szépen nyomta a Daikatana John Romeróval egyetemben, majd amikor bebuktak az egészét, de piszkosul, a kiadó bejött. Nem volt hajlandó olyan hatalmas kampányt tenni az Anachronox (a másik projekt akkoriban) alá, amekkorát igényelt volna. Fordított volt a szitu, a Daikatana gyengus, az Anachronox pedig sirály. Tulajdonképpen alig hirdették, úgy kellett a sajtónak felfedeznie és hype-olnia ezt a gyöngyszemet, hogy a gémekek vegyék. A Deus Ex, mint tudjátok, egy pötttyet sikeres lett, tehát jól is fogott, ezzel megmentette az Ion Stormot a csődtől. Így készülhetnek a folytatással és a közben megvásárolt Thief licenccel. Az Anachronox pedig az egész pénzeszkákvándorlás közepette, huss... Mintha meg sem jelent volna. Most ószintén kedves olvasó, aki most az oldai ajlást izgatod páros látószerveddel... Te hallottál erről a játékról a megjelenésekor? Kövte hiszem :)) Olyanira nem, hogy ez a páratlan Sci-Fi-RPG nézdháttam (3rd person) történet még az Ion Storm saját weboldalán sem szerepel, mint elkészült játék. Milyen kár.

Nosza, ennyi fért a mostani eresztésbe, legközelebb ismét egy úriemberről fogtok olvasni, egy olyan japán játékgururól, akit mindenki csak "master"-ként szólít, Hideo Kojima-san az illető. Róla és vízióiról olvashattok majd, a Konami részletesebb bemutatásával egyetemben.

Addig is olvassátok a Gamert, és ragadjatok billentyűzetet, ha bármi nyomja a szíveteket. Fantasztikus típpeim vannak például, ha moziba akarod hívni a... ■ — FLATLINE —







Joggal feltételezhattuk, hogy az idei QuakeCon jelentősége némileg elmarad az előző években tapasztaltaktól. Tény, hogy már nem tekinthető az ld software a multiplayer fps-világ abszolút királyának, és a Doom III körül ovációt is meglehetősen csitítják a Valve-féle Steamen felbukkanó újabb és újabb videók. Tévedtünk.

Az ld-birodalom kített magáért, csatákban, új információkban és éles villantásokban dűskáló programot szerveztek a szokásos augusztus-közeplő dátumra (pont az előző lapzártánk után pár nappal, 14-17-ig), így a QuakeCon maradt, ami volt: a first person shooter-rajongók négy napig álló Mekkája.

Sőt, a tendenciákat folytatva idén is több látogatót fogadtak a tavalyinál, ismét egy fokozattal eltebb helyen: a Dallas belvárosában fekvő négycsillagos Adam's Mark Hotelben. Lássuk az eseményeket!

**A FRAGFESZTIVÁL.** A QuakeCon eredendően és esősorban LAN party, s ezt a kijelentést az idei mérkőzések paraméterei is igen hangsúlyosan támasztották alá. Az Nvidia finanszírozta liga négy különálló bajnokság keretén belül összesen 736 meccset jegyzett, újabb rekordértékű összdíjazással: 125 ezer dollár, ami az USD fokozatosan emelkedő jelenlegi árfolyamával számolva 28 millió 750 ezer forint! Ezt akárhány felé is osszák szét: egy jól felkészült magyar játékosnak simán téríti a repülőutját. Pár szót a részletekről, csak hogy ismerjük az amerikai standardot. A Quake III Arena face to face bajnokságának deathmatch selejtezőjét a grandiózus, ám szubjektív véleményem szerint kissé kiegyenlítettlen Dredwerken (dm12) tartották, hogy aztán a pro-q3tourney2, -4, dm6, valamint ztn3tourney1 pályákon folytathassák az érdemi meccseket. A nyertes személyei a szervezők színeztén fásultan datálták - zero4 idén tette zsebre harmadik aranyát. Bár a Q3-nak nem a CTF az igazi erőssége, egy tornát erre is ráhúztak, egytől egyig fan pályákon. Az RtcW Team Tournament selejtezőit meglepő módon a GOTY-s, miveléknem túl magas népszerűséggel bíró ICE pályán tartották, és - ha hiszitek, ha nem - a döntőnek sem az örökzöld partok, hanem az Assault adott otthont - a földrészeket képviselő inFensus klán szerencsére a térkép vihetetlenség mesterének bizonyult. A frissen debü-

tált Enemy Territory versenyeket jóval lazább körülmények között, többnyire helyszíni szavazások alapján bonyolították le. A bajnokságok természetesen csak a jéghegy csúcsát alkották, a kb. 2000 gépet számláló BYOC (Bring Your Own Computer - csak a géped vidd, 6k minden egyebet biztosítanak) hálózaton közel 100 órán keresztül mindenki annyit és azzal játszott, amireh kedvet érzett, illetve amireh talált szervert / társakat (UT-t mondjuk nem volt etikus).

**ID SOFTWARE - DOOM III.** Bár néhány hónappal ezelőtt még nem sok reményt fűzték hozzá, végül mégis a rendezvény fő csáberejét adta a tény: a világon itt és most először vált élesben kipróbálhatóvá a magasságos Doom III. Khm... az ld által is támogatottan, no meg többjátékos módban. A közkeze bocsátott verzió tulajdonképpen semmiféle meglepetést nem okozott. A nosztalgia és az optimalizáltság okán 640\*480-ban (az igazán nosztalgikus felbontás persze 320\*184 lett volna, de így is ájtott egy kevés az előd hangulatából), minimális grafikai beállításokkal futó multiplayer teszt látványvilága így is egyöntetű elismerést váltott ki a résztvevőkől. A játékelmény sem adott alapot túl sok rácsodálkozásra. "Ockúri, egyszerre legfeljebb négy személy által vívható deathmatch, a régi, Quake-ekhez képest visszafogott tempóban, sörétek, rakéták, systeró plazmák segítségével, valamint a szépmelkű berserk powerup felvétele után erőtl duzzadó ököllet. A hi-tech fémlábrintus - az olcsó horrorfilm utáni rémálom átmenetét imitáló, vérvörös színvilágú térkép az Enemy Territory után a még jobban ismert Splash Damage keze munkáját dicséri - az ld idejét ugyebár a tavaly elvetemült törvényszegők által már megcsodált single player emésztí. A hangsúly tehát közel sem a reformokra, sokkal inkább a dicsó múlt méltó felelevenítésére helyeződött, és ily módon tökéletesen meg is felelt az elvárásoknak. Azért ha nem is dominálnak, a frissen debütált játéktechnikai elemekről sem kell lemondanunk. Az elődhöz képest az ugrás drasztikus élménynövelő funkcióját, a mai felhozatalhoz képest pedig a saját fizikai modellek köszönhetően a dinamikus, megváltoztatható terepet (odább rúgható dobozok, kilöhető lámpák) és a teljes mértékben pixelpontos találat-sebzés modellel üdvözölhetjük újdonságként. Ami kimaradt, de a teljes verzióban számíthatunk rá: láncfűrés, ki tudja, hány K-s BFG és a lassan újra divatba kerülő Last Man

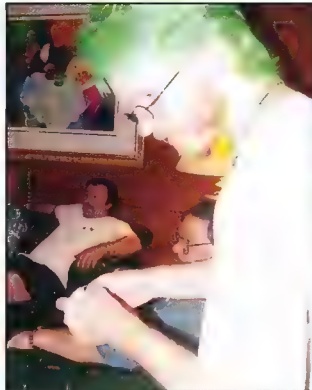


## QUAKECON TÖRTÉNELEM

Az első találkozózt egy Texas állam-béli, útszéli fogadóban, az id software főhadiszállásától nem messze szervezték meg a frissen hódítóúttjára indult Quake rajongói a kedvencük fejlesztőivel történő személyes beszélgetés, és nem utolsósorban egy tisztességes LAN party kedvéért. Mivel hamar híre ment, hogy az fps-ek atyjai is aktívan támogatják az eseményt, az előre saccolt 50 főnek a triplája érkezett a helyszínre. Sikereségéhez kétség sem férhetett, és a következő évre, ahogy maga a quaker közösség, úgy a látogatók száma is négy-öt-szörösére nőtt, s emellett, hogy az Activision - anyagi - áldását adta, immár az elektronikus sajtó is jelentős erővel képviselte magát (a helyi tv-csatornákról nem is beszélve). Ezt követően az id-közi fejlesztők és a szponzorok szerepét magukra vállaló hardvergártók folyamatosan sorakoztak fel a rendezvény mögé, s minden évben a látogatók száma szinte megkétszereződött (tekintve, hogy a QuakeCon ingyenes, igazából mindig csak az aktuális épület falai szabták a határt). '99-a profeszionális BYOC hálózatra már 500 gépet várt, és a játékosok mellé még újabb 600 szemlélődő furakodott be a messzire: Convention Centerbe. 2000-ben ez a szám a kétszeresére emelkedett, 2001-ben megjelent az első igazán komoly pénzdíjazással bíró bajnokság, a tavalyi bennjáró újabb rekordot állított fel, amelyet az idei természetesen megdöntött. Jelenleg a QuakeCon 2000 gépénél, kb. 4000 látogatónál, és a már említett 125000 dollárnál tart - Dallas egyik legelőkelőbb hotelében. Mérétek fel, mi vár jövőre!

Standing játékmód. Természetesen "majd akkor, amikor kész lesz".

Ezzel persze még közel sem zártuk le az id köré csoportosuló kérdések körét. A rendezvény egyik védjegyének számít Carmack kóder-nagyúr beszéde, melynek egyik fele az aktuálisan dolgozásokra fókusz, illetve tervezési fázisban lévő engine lelkesen taglalt technikai részleteiből (ezt maradéktalanul talán még a Hunor-osztag sem tudja feldolgozni), a másik John távolabbi terveinek kifejtéséből áll. Én igazán szeretem a technikai szlenget, de ahhoz némileg több oldal szükséges, úgyhogy a lényegre szorítkozva: eddig elégedett a Doom motor fejlesztésével, addigi legördülőkenyebben végzett munkájának nevezte. Érdekes, hogy a központi magunk már két éve létezik, és akkor is képes volt a legfrissebb képekkel azonos szintű látványt ren-



relni, csak úgy a teljesség igénye, az optimalizálás, meg maga a játék... Örömteli hír, hogy a mester a rémhírekkel ellentétben egyáltalán nem tervezi a visszavonulást. Elhivatottság-tudata még legalább egy engine-t ró rá, ám az, mint mondta, egész biztosan nem Doomot, Wolfot, vagy Quake-et fog életében először szolgálni. Az id már valami újra vágyik. John néha szívesen kitörne az fps-ek közül is, ám a cég hírneve korlátok közé szorítja. Az igazi innovációk, mint állítja, a kis csapatok alacsony fejlesztési költségű projektjeiből származnak - a tripla A kategóriában 5-25 millió fejlesztési költség mellett a gyökeresen új modulokat nem megengedhető kockázatot jelentenek. Talán ha lenne egy kis, kifejezetten erre a célra elkülönített alosztály (vagy szatellit-bagázs), akuk akár még a régi id shooterok legújabb motorra ültetésével is megpróbálkozhathának... Valami azt súgja, hogy a Doom III megjelenése után lesz.

## ID-BARÁTON - QUAKE IV. CALL OF DUTY. Az

"id-barát fejlesztők" kifejezésről először törvényszerűen a Raven nevére asszociál az ember. Jól tudjuk, hogy mint az "engine-forráshoz" legközelebb álló csapat, folyamatos párhuzamos munkái mellett 10 éves hűségének jutalmaként a Quake negyedik epizódján munkálkodik. A megszokott csendben. A QuakeConon se kép, se hang, legfeljebb a régi kommentár. "A Quake II sztoriját folytatjuk, lesz multi, de elsősorban a single playerre koncentrálnunk, és igen nehéz melő ám." Elhisszük, s hogy mennyire toleráljuk, arra a választ Mocsy Jedi

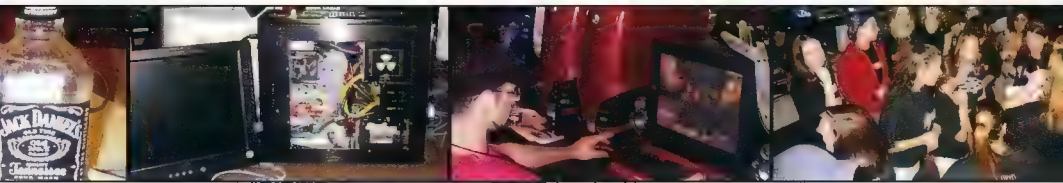


Academy-tesztjében keresték! A "jó hír", hogy a 2004-es QuakeCon elméletileg teljes mértékben névadója köré szerveződik majd.

A fesztiválon a fontossági sorrendet tekintve igen gyorsan zárkózott fel az Activision újabb reményességét jelentő, kiszékelte ex-2015-ösökből álló Infinity Ward az élvonalba. Míg az Electronic Arts belső embereivel újabb, kétes értékű rókabőr próbát lehúzni a MoHAA-ról (sikeressége felől persze már nincsenek kétségeim), és közben volt fejlesztőit pereli, ez utóbbiak igazi innovációkkal teltetik a Call of Duty című, az E3-on már agyonajnározott második premierprogramjukat. A prezentáció még mélyebbre súlykoltta a folyamatosan pörgő akciós és a körülöttünk mozgó hatalmas tömegek okozta - szinte valós - háború-közel élményt (adja isten, hogy ilyet soha ne éljünk meg!), s az utolsó kétdekedet is meggyőzte a játék abszolút életképességéről ebben a teltett környezetben.

A többi hithű másodfelhasználó inkább csak szemlélőként vett részt a QuakeConon. A Ritual jól megérdemelt szabadijétől, s az exatrx Gray Matter sem erőlteti valami agresszív Trinityt. Ami pedig a Nerve Software online über soldatját illeti, nos változatlanul nem engednek ki róla még egy fényképet sem a laborból.

Elpakolták hát az idei QuakeConról is a gépek ezreit - jövőre reméljük, tényleg a Quake IV avatóbülsőjára készülhetünk. ■ LUCAS Z





# MENTŐÖV

Hello Mocsy, csak azért írok, mert az előző havi mentőövben kérdezte valaki Dagoth Ur adatait, de te nem tudtad. Gondoltam, elküldöm, te meg betehetnéd a Mentőövbe, hátha segítünk vele valakim.

## DAGOTH UR

Level 35 Humanoid Creature

Health: 1000

Spell Points: 1000

Fatigue: 100

Strength: 100

Intelligence: 100

Willpower: 100

Endurance: 100

Agility: 100

Personality: 100

Luck: 100

Speed: 80

## Dagoth Ur sebzése:

Attack 1: 50-75

Attack 2: 25-100

Attack 3: 75-75

## Dagoth Ur által használt varázslatok:

Vivex Abilities: Fortify Strength: 100

Fortify Attack: 50

Wrath of Dagoth: Damage: Health: 1-3

Speed: 1-3

Endurance: 1-3

Agility: 1-3

Willpower: 1-3

Luck: 1-3

Továbbá egy kis trükk haladó Morrowindeseknek, talán még te is hasznát veszed: Menj Vivex Teleanniba, ott fel a Plázába, majd onnan be a Towerbe. Ott keresd meg a lejáratot a Televanni Vaultisba (75-ös zár és csapda védi).

Oda belépve szembe találsz magad 2 Storm Atronachnal. Őd meg őket, majd menj ki ugyanazon az ajtón, ahol bementél: most azonban az ajtó nem oda nyílik, hanem egy terembe, ahol két Ordinator és rengeteg pénz, varázstárgy, ebony cucc és még egy Daedric Claymore is vár rád. Ezt azután érdemes megcsinálni, ha van rajtad Indorill vagy Her Hand armor, mert akkor az Ordik rád támadnak, és nyugodtan leütheted őket, nem lesz piroszod!

Üdvözlettel: ■ LORO SPEEDYUS: SELVÉN DÁVID

ICEWIND DALE. Hello Mocsy. Nem tudom, van-e még érdeklődés erre, de azért megírom.

Kudaharban a Druidától lehet lopni egy Free Action gyűrűt, de lehet lopni még egyet az alkimistától, akinek a goblin szolgája van. Nekem második vizszoztöltésre sikerült. Később nagyon jól jött (Paladin és Bárd, vagy tolvaj). Na csá. ■ MENCI



Csá Mocsy! Kérlek, segíts, elakadtam a Broken Sword II-ben. Azután vagyok, miután az animációban felforban a hajó, és kidob a partra a robbanás. Van 1 ház, valami patak, meg 2 kő, és nem tudom, mit kell csinálni: légy szíves, segíts!!! Előre is köszöi üdv

■ DÖBALÁZÉ

Tedd az újságpapírt a nedves levelekre, majd a kőből készült istenszobrot szorítsd a malomkő fém pereméhez. A szikrák begyűjtjék a papírt, az a leveleket, a füst meg riasztja a ház lakóit.

MORROWIND. Hello! Lenne pár fontos kérdés a Morrowinddel kapcsolatban:

No. 1: Van egy Ördögi Katana nevű fegyverem (a rendes nevét nem tudom, mert föltettem a magyarosítást); ez a fegyver mennyire jó?

Csak nem a Devil Katanára gondolsz? Ha jól emlékszem, akkor a balmoral máguscóh mellett lévő kereskedő adja el azokat a fegyvereket, mint „hamisítatlan” daedric cucc. Nos, ez nem igaz, mezel varázsfegyverek. Inkább szerezz be saját daedric fegyvert, valami erősebb lélekkrisztályt, majd készítsd el a saját varázsfegyveredet.

No. 2: Megvettem egy Asus G4 Ti 4200-t. Adták hozzá az eredeti Morrowindet, úgyhogy elküldened azt a térképet?

Keresd a CD-n a Morrowind rovatban.

No. 3: Elementem Sadrith Morába, ott a főtéren van három cella, amiben rabszolgák vannak, ezeket a rabszolgákat meg lehet venni? Ha nem, akkor hogy lehet rabszolgát venni, és mire jó egy rabszolga?

Sajnos a rabszolgaság igen elterjedt Vardenfoel egyes vidékein. Ez ellen nem tudsz mit tenni, legfeljebb kiszabadíthatod szerencsétleneket. Amennyiben elegendő rabszolgát felszabadítottál (70 körül), menj el Jobasha könyvesboltjába, Vivecbe, ott jutalmat kapsz (három nagyon ritka könyv).

Azt hiszem, ennyi kérdésem volt, a válaszokat előre is köszönöm! ■ POCOK

Helló Mocsy! Kérdésem a következő lenne a Bloodmoonnal kapcsolatban: ott tartok, amikor megsebez egy vérfarkas. Kiküldtem magam belőle, de már kezdem unni kicsit a játékot, ezért azt szeretném megkérdezni, hogy hány küldetés van még hátra. Nem azt mondom, király a játék, csak kíváncsi vagyok a végére.

Nyugalom, már nincs sok hátra, összesen négy küldetést kell teljesítened a végéig. Ebben már benne foglaltatik a fűgónosz elleni küzdelem is.

Ui.: Az újságban van pár oldal a Szigetről. Van ott egy kép, amelyen valaki söröt tart a kezében. Ki ő? Csak nem Brazil?

Talált, sülyed.

Türelmedet köszöi, még lehet, hogy írok. ■ HELLÓ

Szia Lily! A Morrowind nevű csodával kapcsolatosan kérdezlek! Tegyél be a Mentőövbe, hátha más is küszködik ezzel! A második küldetésnél, amit Caius Cosades ad, nem tudom, hova menjek! Előre is köszöi: Kábé (Ha beteszel a mentőövbe, ne a Stierné nevet írd, hanem azt, hogy Kábé, mert én nem nő vagyok!!!!).

Menj a Mage Guildbe, és keresd meg az ork nekromantát (Balmora-Sharn gra-Muzgb).

Helló Mocsy! Lenne pár kérdésem a Morrowind névre hallgató alkotással kapcsolatban. Mindegy, hogy az újságban vagy levélben válaszolsz-e. Meg tudnád mondani, hogy hogyan lehet blokkolni a pajzsai, mert nem tudom.

Vegyél fel pajzsot, a képzettségedtől függően automatikusan véded ezután a csapásokat.

# SMS-FAL

HALI. MONCA HOL AZ OUTCAST? MAR EGY EVE MEG KELLETT VOLNA JELENNIE VAGY NEM? KIRÁLY AZ ÚJSÁGI

Rossz hírem van, már egy évvel ezelőtt leállították a fejlesztőket, úgy néz ki nem lesz folytatása minden idők egyik legjobb 3D-s kalandjátékának.

HELLO! AZ IWD-BEN A DRAGAKOVÉK ARRÁ JOK, HOGY ELADJUK OKÉT? VAGY VALAMI MASRA? ELORE IS KÖSZ! MOU

Nyugodtan add el őket, csak a helyet foglald meg, az árából vegyél valami jó varázsfegyvert.

SZIASZTOK! MINT SOKAKNAK, NEKEM IS A BG2-VEL VAN GONDOM. ATHALAKABAN EGY KATONA ELRABOLTA NALJÁT, AKI A CSAPATOMBAN VOLT. HOVA VITTE? UDV:FUSTI

Naljat egy korrupt tanácsos tartja fogva, de ki lehet szabadítani. Menj a kikötőbe, és ott szimatolj körbe a Sea Bounty lebuiban. Lesz ott egy korrupt tengerész, akit le kell verned. Ezután nézz körül Roenal (a korrupt tanácsos) házában a Government Districtben (bizonyítók a bűnösségére a hálozobában). Ezután vidd el a bizonyítékokat a felettesnek (Corgelg) a Council of Six épületbe.

CSÁ GAMER ELAKADTAM A JEDI KNIGHT 3BAN A BUCKALAKS FELADATÁVAL NEM TUDOK BE-MENNI A NAGY JARM?BEBE

A leongodott rámpa felett látsz egy fel-függesztett dobort, azt kell az Erő segítségével lehúzni (Force Pull).

SZIASZTOK! HOGY LEHET A MORROWINDBEN A FEGYVEREKBE MINDEN ÜTÉSKOR HATO VARÁZST RAKNI, MER BARHOGY CSINÁLOM „KÉZZEL” EREGETHETO MAGIA KERÜL BELE. ATTILA.

A varázstárgy készítésekor át kell állítani a Cast when Used opcióra Cast when Strike-ra. Ha szerencsés nem használhatok aktivizálódik a varázslat, hanem akkor amikor eltálad az ellenfelet.

A SILENT HILL 2-BEN A MUZEUMNAL LEESEK A GODOREB, MEGTALALOM. HOL GYENGEBB A FAL DE NEM TUDOM KIUTNI A DESZAKFALO SE. MIT KELL CSINÁLNI? KOSZI-GUSTAFASO

Mi azt a fémcsövet (Pipe) használtuk, amit a Western Silent Hill-i benzinkútnál lévő kocsli motorháztetőjéből vettünk ki. Szerintem a deszkával is át lehet törni a falat, lehet, hogy többször kell megütni a gyenge pontján.

VAN EGY KÉRDÉSEM: MI A BAJA GUYBRUSHNAK A PORCELÁNNAL? AMIKOR FEL AKAROK VENNII EGY VÁZÁT AZT MONDJA, HOGY „UHH, PORCELÁNI!”

Erre a kérdésre csak Mr. Guybrush „Pirate” Újsszes Threepwood tudná megadni a választ, de mélyen haligat a témáról. Állítólag gyerekkorában eltört egy értékes porcelán vázát, és emiatt nagy bajba került (legalábbis a kalózfelgöndö száján).

SVESZASZ KÉRLEK SEGÍTS NEKEM A BROKEN SWORD 2-BEN HOGYAN KELL ELÖLTANI A TŰZET, KÖSZI

Vedd fel a tüzoltó készüléket, majd a szőnyegen talált dartsal nyisd ki a tűz mellett lévő szekrényt. Níco táskájából vedd ki a piros ruhéműt, azzal fogd meg a felforrósodott cillindert. Tudd be a tüzoltó készülékbe, és máris eloltíthatod a lángokat.

HI A MORROWINDBEN 4ES SZINTU LOVAG VAGYOK MIHEZ KEZDJEK KÜLDIK ES FEJLŐDES TEREN? KIRÁLY AZ ÚJSÁGIGAL KRISZTIAN

Óvakodj a veszélyes helyektől, 4-es szinten még a patkányok is gondot okozhatnak. Szedj össze egy kis pénzt (Mage Guild küldetések-lopotott lélekkrisztályok), majd keresd fel a Blade trénereket, ők díszkört áron tovább képeznek.

## HÉRDÉSEK

Szia Lily! Régi olvasótok vagyok, bár az olvasásban mindig is jobb voltam, mint a játékokban! :-)

A Morrowind: Tnbunallal játszottam (életem első RPG-je), lenyűgözött, úgyhogy le is ragadok ennél a műfajnál. A problémám: amikor Almalexiának be kell indítani a „WeatherWitch”-et, egyszerűen nem robban fel a szikla (elindul a visszaszámítás, ha a közelben maradok, meg is halok, de az ajtó nem lesz látható, lényegében semmi sem történik). Másodszor pedig fel sem lehet helyezni a robbanószeret. Te tudod a legjobb, hogy e nélkül lehetetlen továbbhaladni. Kér-

lek, segíts! Volt már egy érdekes hibája a Tribunalnak: amikor a Dark Brotherhood főnököt kellett megölni, épp” mielőtt meghalna, kinyílik a „párbeszédpanel”, és ugyanazt a három sort, megállás nélkül ismételve, nem lehet kikapcsolni, lényegében kiakad az egész játék! Ezt még át tudtam hidalni (elloptam tőle a szerződést, és nem öltem meg), de ez a legutóbb...

■ Kovács ATTILA

Ui.: Nem tudok véletlenül, hogy hol van a Marara's Ring? :-)



Hogyan lehet belerakni a lélekköveket a tárgyakba, hogy jó kis cuccok legyenek belőlük?

Az igazán jó cuccokhoz erős lelkek és nagy kristályok kellenek. Kezdő szinten ilyet nem tudsz szerezni, hacsak nem csatlakozol a balmoral mágus guildhez. Ott a második küldetésben erős köveket lophatsz el büntetlenül az ottani enchantertől.

Hogyan lehet a leggyorsabban fejlődni, mert most kezdem el játszani, és nagyon gyorsan még a karakterem.

Leggyorsabban a trénernek fejleszthetnek fel, ehhez viszont sok pénz kell.



Hogyan lehet használni a varázslatokat?

Egyszerűen vidd a karakterre az üveget, és klikkelj vele rá.

Hová kell célozni ütésnél, hogy rendesen eltálad az ellenfeled?

Nem a célzástól, hanem a képzettségétől függ, hogy eltálad-e az ellenfelet.

Te is írtad korábban, hogy furcsa volt először az egész harcrendszer. Mit kell csinálni olyankor, ha 1 v. 2 nagy, bivalyerős szörnyrel összefutsz?

Kezdő szinten tanácsos elfutni, és később visszajönni. Ha már ügyesebb vagy, akkor levitálj föléljük, és onnan támadd őket ijál vagy mágiaival.

Előre is köszi a segítséget, remélem, hogy van időd válaszolni. Király az újság, a másik koppincs a nyomába sem érhet köszönhetően 1-2 olyan embernek, mint Te! Üdvözléssel: ■ BALÁZS

CSÁ! Ha valakinek gondja van Mafával, a Vice City-vel, a Praetorianssal, a Jedi Knight 2-vel, az írhat nekem a [segits@freemail.hu](mailto:segits@freemail.hu) címre. Örülnék, ha ezt a levelet betennéd a Mentőővé!

Előre is köszi ■ DBALÁZS





# MULTI SHOT

Üdv mindnyájatoknak! Ahogy a nyár végéhez közeledve lankad az élet az utcákon, úgy pezseg fel a játékvilágban. Kiállítások és versenyek egész hada zúdult a nyakunkba (az évi átlagot tekintve négyet igazán minősíthetünk hadnak) augusztus második felében. Bár a Multishot ezek közül csak a versenyekért felel, így is aggódtam egy keveset a fellépő helyhiány miatt. Mocsy szerencsére újabb két oldalt bocsátott a QuakeCon rendelkezésére, így végül még egy friss UT mod tesztjére is maradt hely.

**WORLD CYBER GAMES 2003 SELEJTEZŐ.** Az - immár hivatalosan nem - EarthQuake VI, bár hazánkban jelentősége nem csekély, kizárólagos LAN-party státusza miatt már jóval kisebb születet igényel a lapból, mint a QuakeCon. A Magyarországon immár hagyománnyá vált esemény a jól megszokott augusztus végi (29-31) időpontban zajlott, ám merőben szokatlan helyen. Az ELTE aulája helyett az olaszágú tatali úti Vassútörténeti Park várta még tekintélyesebb területen azokat, akik hajlandók voltak a nemzetközi árákhoz igazodó, vasos 4500 Ft-ot kipegetni a helyért. Több mint 550-nen bizonyultak hajlandóknak, részint tán csak a szórakozás, részint pedig a földi reményében, mely, mint azt megszokhattuk: út Koreába, a világ bajnokai döntőre. S itt jön a paradoxon. Bár a rendezvény már nevében sem több a WCG nemzeti selejtezőjénél (jövőre az EQ kifejezés már tanpuszta emlékké halványul), a versenyszámok furcsamód mégsem egyeztek a Grand Finalra szavazás alapján előjegyzettekkel. Itthon Quake 3 F2F és TDM, RrCW, UT2003, WarCraft III, SC: Brood War, no meg magától értetődően Counter-Strike bajnokságokban tehethe próbára

## WCG 2003 MAGYARORSZÁGI GYŐZTESEI

### Quake III 1on1 Tourney

1. Pilot, 2. Storm, 3. Lord

### Quake III Team Tournament

1. sR, 2. úTs, 3. TSK

### Unreal Tournament 2003

1. xdk.varagh, 2. Jason, 3. xdk.esFrost

### Counter-Strike

1. xDK, 2. FoRda, 3. GeC

### Return to Castle Wolfenstein

1. Venom, 2. T4s.xDK, 3. E-team

### Starcraft: Brood War

1. Cameleon, 2. FAoRIGorky, 3. Blackbird

### Warcraft III

1. WarBringer, 2. AnubisEE, 3. Szatyor

magát a nevező. A döntőben ezeken túl Age of Mythology, FIFA2003 és az X-Boxos HALO szerepel, a Wolfenstein, valamint neveltség, ugyanakkor vérlázító módon - petíció is indult miatta, ha még emlékeztek - a Quake III Arena nem. Ez azonos nevezési díj fejében igen unfair a döntőből kimaradt kategóriák győztesei számára, de végső soron megérthető, hogy ilyen alapon nem lehetett szétválogatni a belé-

pöket, a Q3 és a Wolf pedig ha a nagyvilágból már mellőzött is, nálunk szerencsére még törzselem.

A szervezés minőségével kapcsolatban idén elégedettebb visszhangokat lehetett hallani, mint tavaly. A hálózat és az áramellátás instabilitása, valamint a tömegékeztetés biztosítása sajnos továbbra is leközvetíthető feladatnak tűnik, de a résztvevők többsége már elég LAN-partyt járt ahhoz, hogy ne kapja fel a vizet egy-egy hirtelen jött szüneten, a jó játék még úgy is elfeledtetni a létszükségleteket, tehát végeredményében a hiányosságok ellenére igen jó hangulatú, sikeres rendezvényként írhatjuk fel a 2003-as évadot is a többi mellé. A dobogósok listáját valahol a környéken találjátok, szép keretben, ahogy megérdemlik. Következő számunk lapzártája alatt már folyni fog a döntő (október 12-18), úgyhogy részeredményekkel valószínűleg már szolgálhatunk. Jövőre a selejtező ki tudja, hol, a döntő viszont 2004-ben először kizárólagosan Szöulből átköltözik a napfényes Kaliforniába, és a helyi győzelemre immár San Francisco fog motiválni.

## HO TESSZ SHATTERED OASIS

Alap: UT 2003

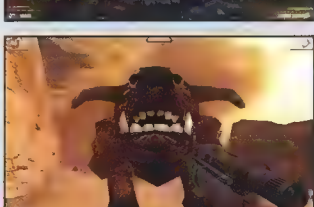
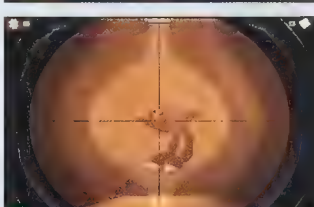
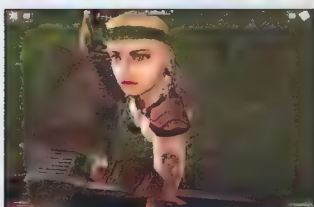
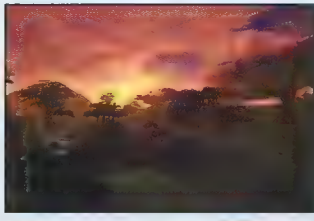
E havi, frissen - és jelképesen - aranya öntött versenyzőnk nem népszerű környezetével vagy új játékmódjaival, kizárólag egészen különleges látványvilágával kívánja ki helyét az újságnak. A Shattered Oasis már méretét tekintve is az eddigi legnagyobb felait, köszönhetően tucatnyi új, egyedül textúrájának. Míg becsomagolt umod állapotban 160 MB-ot emészt, addig felinstallálva ez a szám több mint 420-ra rúg. Cserébe kapunk egy érdekelten intrórt, és egy vadi új, felesleges sallangoktól valóztalanul mentes főmenüt. A szerverindító-csatalkozó vagy a beállítások menübe érve egész különleges hangulatú posztapokaliptikus képek tárulnak elénk, már tán csak ezekért is érdemes vetni pár pillantást a TC-re.

Bár a világégést követő időpontot érezi a pályákon is, stílusuk valójában teljesen elútt a háttereken látható kihalt autópályától, törmelék külvárosától. Jelenleg két játékmód hat térképe közül válogathatunk. A két mód, mely az arena és a detonation névre hallgat, sajnos nem tud fantáziázni elme szímlénye. Az első gyakorlatilag szimpla face to face deathmatch, míg a második a szokásos csapatalapú, küldetésorientált móka lenne, ám a háorból itt is csak egy szinten kell a névhez illően robbantani, illetve működésbe hozni az ellenfél bázisán lapuló bomba visszafoglalóját, és biztosítani, hogy teljesen visszaszámolhasson. Arena esetén a karakterválasztás után egyből a mélyvízbe kerülünk, a detonationt indítva belépéskor a szokásos módon választanunk kell a két fél közül, melynek tagjai az egyik oldalon két nő és egy szerzetes, a másikon pedig leginkább a bucalakókra emlékeztető, tetőtől talpig befásított... hát, bucalakók. Ezt követi az induló-felszerelés összeválogatása, melyhez így az első verziók környékén meglepően bőnnek minősíthető készlet áll rendelkez-

zésre. Mindkét fél egy pisztoly, egy ismétlőpuska, egy halálpontos mesterlövészpuska és egy távcsóval szintén felszerelt géppuska, egy shotgun valamint egy rövid-hatósugarú lángszóró, kiegészítésképp pedig kézigránátok közül válogathat. Mindegyikük kidobása kifogástalan, határozottan igényes külakkal bírnak, és nem kevésbé nyert meg az univerzális tölténycsomag kopott fémdobozra fektetett gázartálya, továbbá az igen morbid, ám a környezethez illő, gázbe csavart lábcsonk, mint élelítőtt.

Lássuk a pályákat! A különleges színvilág, az ötletes objektumok, a térképenként változó, de mindig egyedi, gyorsan magával rántó hangulat tesz először benyomást az emberre. Alkonyatba hajló zöld völgy, lávafolyó párájával átütött erdő, szürreális érzést ébresztő kisváros, száraz pusztulást árasztó szivatag, lerobbant, apokalipszis utáni gladiátoraréna a választék része. Az eddig átvizsgált Unreal Tournament alapú TC-k közül a Shattered Oasis pályái emlékeztetnek leginkább a professzionális minőségre, már ami a grafikusok munkáját illeti. Maga a pályatervezés sajnos közel sem ilyen tökéletes, és ami új elemet találunk benne az is csak újabb szolgálja a látványnak a játékmódot helyett. Jópofa ötletként jegyezhetjük az a csonkolt/mutatólódott hátsó felő bikák, mint járművek alkalmazását. Bár harcolni nem tudunk a nyergükben, és egyelőre pár bogár is akad rajtuk (leszállva róluk az adott mozgásfázisba fagyunk, az egyszerűbb kaptakónál megakadnak), az olykor gyalogosan igen fázastórnak ható távolságok gyors leküzdésére megfelelnek. A térképekkel leginkább az a gond, hogy alajuk általában kissé hosszúságos, aminek következményeként a játéktér túlságosan egybenyitott, és kevés az igazi mellékút. Ezen felül túl sok a holtidő, ami kizárólag az ellenfél felé gyalogással telik, és az általában a találkozási színhelyétől szolgáltató teretek nem nyújtanak túl sok lehetőséget a taktikus harcra. Az arénák pályák esetében a nem oda illő rész törlendő. Tény, hogy bár a Shattered Oasis bír egyfajta sajátos varázssal, egyelőre nem rejt igazi mélységeket. Egyetlen élményként kipróbálásra érdemes, de igen hamar megunható. A jelenleg elérhető verzióból még többek közt a saját hangok/zenék többsége is hiányzik, és nem kevés buggal bír, vagyis a közeljövőben minden bizonnyal jelentős fejlesztések várhatók. Elképzelhető, hogy a TC még valami komolyabbá érik, a mag adott hozzá. Ha érdemes lesz, úgy 1.5 környékén még visszatérünk rá.

**A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL.** Mint azt írtam, beszámolunk a WCG 2003 feléről, és ha elég info kiszivárogt, körbeszorgatjuk, hogy az amerikai vajon mit hoznak ki a következő évre Friscóba átköltöző világversenyekből. Ami pedig ennél is érdekesebb: egyelőre úgy tűnik, kilátásunkban lesz szemügyre venni a Half-Life 2 várható modtermését. Egyelőre hűvös még ez a víz, de a megjelenés (A MEGJELENÉS) utáni pillanatokban szinte bizonyosan fel-fordul majd. Ehh, én már alig várom. ■ **Lucas Z**





# RETROGAMER

A [www.remakes.org](http://www.remakes.org) előző számunkban említett pályázatának értékelése sajnos még nem zajlott le, így önérdőbi válogattunk néhány tetszősebb darabot az erősnek éppen nem nevezhető mezőnyből.

Mindemellett egy érdekes oldalra szeretnénk felhívni azok figyelmét, kiknek retro érdeklődése már-már perverzióba hajlik.

A [www.handheld.remakes.org](http://www.handheld.remakes.org) a prehomecomputer-időszak „kvercjátékait” kelti életre a monitoron. Az voltán árn az „egybités” szórakozás. Most pedig lássuk, milyen hajdani legendák kelnek életre a lelkes amatőrök keze nyomán.

## SPACE TAXI 1984 - STARCAB DELUXE

Ez a klasszikus darab a magassági kórnánnyal szerelt személyszállítás feladatát rója nyakunkba. A ST volt az első C64 játék, amelyikben szerepet kapott a beszéd. Az ügyfelek élő szóval tájékoztatták a játékost arról, hogy melyik leszállóplatformra szeretnének eljutni. A gravitációs játékok ötletét a Space Taxi juttatta el a legszórakoztatóbb magasságokra. A viteldíj mértéke ugyanis függ, milyen gyorsan tudunk egyik platformról egy másikra eljutni. A pénz pedig túlélésünket jelenti, hiszen a rakétákkal szerelt járgány zabálja az üzemanyagot. Ha eljön az ideje, egy ügyfél a szint elhagyására kér bennünket, így aztán megfelelő kitarással bejáratjuk a rendszer valamennyi lakott területét. A StarCab Deluxe teljesen új környezetbe helyezi a játékot. A lényeg megmaradt, és még egy kis sztori is kibontakozik az utasokkal folytatott párbeszédéből. 19 évvel ezelőtt mindez

elégendő volt ahhoz, hogy a beszélő, változtatós (karak-terekből felépített) pályákat tartalmazó Space Taxi minden idők legjobbjai ötven C64 játék között kerüljön.

## GHOULS 'N' GHOSTS 1989

Arthur lovainak kísértetjárta erdőjén, falvakon kell átküzdenie magát, hogy végül méltán büntesse meg a démonvilág urát azáltal, hogy kiszabadítja az elrabolt lelkeket. Hát ez a sztori meglehetősen gyakori a tizenéves akció-platform játékokban. A Ghosts 'n Goblins játéktérmi sikerének köszönhetően jelent meg 1988-ban a folytatás, amely grafikailag és játékmenetében is felülmúlta elődjét. A sikeres coin-op gépek nem kerültek el a konverziót annak ellenére sem, hogy akkoriban ez jelentős degradációval járt együtt. Az elkészült remake végre a játéktérmi minőséget célozza meg, tele jöjfofa kaszásokkal, szellemekkel és a démonvilág más teremtményeivel.



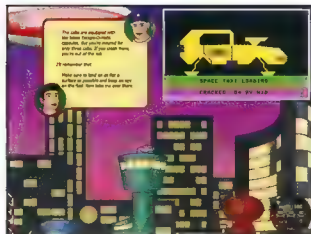
## SWIV DECIMATION 1990

Szintén coin-op, amely mára számtalan platformot megjár, legutóbb a GBA-t is uraima alá hajtotta. Minden platformon az adottságoknak megfelelő SW készült el, melyek első ránézésre gyakran közönséges viszonyban sincsenek. A hivatalos SilkWorm Amiga's átiratát készítő csapat nevéhez fűződik a nem hivatalos Decimation változat. Bár számomra nem ez jelentette a shoot'em kategória csúcását, az Amiga változat mellett csak elismerően lehetett említeni. A folyamatos, roconésmentes görgetés, a tömegtelen ellenséges jármű és a látványos robbanások komoly értéket jelentettek a mára FPS-



rajongóvá átváltott játékosoknak. A SWIV további kiemelkedő területe a multiplayer volt, melyben a két kooperatív játékos akár különböző járművel (helikopter, ózsi) is irthatta az ellent. A felújítás végül PC-re is meghozta a Selyemhernyó akciót az élő grafikai éleinek kihasználásával, látványosabb effektusokkal.

A CD-melléklet rovatainkhoz fűződő részén további említésre érdemes darabok találhatóak, elsősorban a [remakes.org](http://remakes.org) pályaműveiből. ■ Lásd



# SHAREWARE JÁTÉKOK

**Az e havi gyűjtemény nem tudom, miért, de nehezen jött össze. Szenvedtem vele, de azt hiszem, a végeredmény megérte. Felhívnam figyelmeteket a Super Splash 3D nevű programra. Most persze néztek, hogy mi a jó egy egyszerű színezőben, de jó móka társaságban: mi igen jól szórakoztunk avval, hogy enyhén szólva érdekes színű világokat állítottunk össze. Na, de ne ijedjete meg, van azért komolyabb példány is, de lássuk inkább egyesével.**



## SUPER SPLASH 3D TRIAL

A már fent említett játék nem szól másról, mint hogy színezzük ki az elénk táuló 3D-s tájat. Kis kacsánkat irányítva – kinek színét is mi vá-

lasztjuk ki -, körbejárva a pályát, szint kell vinni a kietlen világba. Egy-egy pálya nem is áll másból, mint hogy végigtogorjunk az ösvényen, és az alkotóelemek színét kedvünkre változtassuk. Az utat végigjárva két kis zászló közt áthaladva ér véget a játék. Nem csak a színskáláról válogathatunk, hanem különböző motívumokat is felvethetünk a felületekre, például cikk-cakot, pikkely-mintát, vagy csíkokat. Ha benneteket nem is fog meg túlzottan, mindenképp ajánlom a hugnak, vagy az őcsinek, biztos nagyon fogják élvezni a teljesen vérengzőmentes szórakozást. **Méret:** 16,89 MB



## TRUCK DISPATCH

Sokáig gondolkodtam, hogy ez a játék bekerüljön-e, de aztán az igen mellett döntöttem. És hogy mi volt ennek az oka? A profi fizika kivite-

zése, valamint a Porrasturvatra való igen nagy hasonlósága. Egyetlen célunk a képernyőnyi játéktérben, hogy minél nagyobb sebesséssel okozunk egy teherautóval

egy gumbábunak. Hősünket felültehetjük a kamionra, beszálhat a pilótafülkébe, esetleg a kijelölt útvonalra helyezve okozhatunk neki igen nagy sérüléseket, miközben igazán érdekes hangokat hallat. Arzendünkhoz tartozik még két ugrató, valamint ezek helyének beállítási lehetősége. A bábu tényleg úgy viselkedik, mint a töréstestekből ismert sárga társai, és igen látványos repüléseket mutat be. Minden mutatványért pontot kapunk, és ez alapján mérhetjük fel tevékenységünk eredményességét. Tessék kipróbálni! **Méret:** 2,15 MB



## BATTLE SNAKE

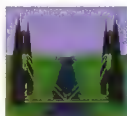
A jó kis kígyós játék nem maradhat ki ma sem. Ez a példány is rejteget magában egy kis egyéniséget, nem csak sima másolata a

telefonokról ismert verzióknak. Harci kukacunk tényleg csak kukacként kezdi életét, de felfalva az élénk kerülő gyümölcsöket - attól függően, milyen típusú volt az „áldozat”, annyi egységgel - nő meg hosszúsága. A végcél mégsem az, hogy minél hosszabbak legyünk, hanem az, hogy a pályán fellelhető gépi ellenfeleket kiirtsuk. Ezek lehetnek tankok, kisautók és különböző, igencsak sci-fi-be illő kreatúrák. És hogy mivel lövünk? A megévett dolgokat „köphetjük” vissza. Ám ilyenkor testhosszunk is csökken, és ha csak kukacként végezzük el a feladatot, akkor kevesebb pontot kapunk a pálya végén. Szépen megrajzolt, jó zenéjű program. **Méret:** 6,02 MB

## BUBOIDS

Ennek a játéknak nem csak a címe idéten, magát a játékmenetet is illethetném a mókás szóval. Annak ellenére, hogy enyhe nevetési kényszer tört elő belőlem már az első szint láttán, nincs könnyű dolga annak, aki meg akarja oldani a feladott feladatokat. Adva vannak összekötött lábo és kezű emberkék, akik fel vannak fűzve különböző módokon összekötött karikákra, és célunk az, hogy a kijelölt helyre csúsztassuk őket. Óvatosan kell mozgatni a drótokat, mert bizony itt is belép a gravitáció, mint hátráltató elem, és a felsőbb szinteken

már egyáltalán nincs egyszerű dolgunk. Esetleg gyakorolhattok a kulcstartókkal is. **Méret:** 2,36 MB



## BRIDGE CONSTRUCTION SET DEMO

Vegyünk valami komolyabb dolgot is, hisz az élet nem csak játék és mese. Most olyan fontos dolgot kell megalkotnunk,

mint különböző típusú hidakat, melyeket legvárás után le is tesztelhetünk. Aki ismerte a Pontiflexet, annak az első öt szint semmilyen nehézséget nem fog okozni, aztán már neki sem lesz egyszerű az élete. Ris barátom segítette ismerkedésem a játékkal, ő ismerte a fent említett játékokat, és tényleg profi módon tudta használni a különböző beton, drót és egyéb elemeket. A kivitelezés igen tetszetős, állíthatjuk a nap szögét, a felbontás részletességét. Amit nagyon eltaláltak, az a víz: igen szépen kivitelezett. Miután a mű felépült, tesztként végigdöcög rajta egy-egy vonat, vagy autó, és ha átmenetünk a vizsgán, akkor léphetünk át a következő szintre. Próbáljátok ki, hátha szükségetek lesz még az így szerzett tapasztalatokra. **Méret:** 3,74 MB



## HELLHOX XP DEMO V1.01-R

Ne maradjon ki most sem az agyatlan lövöldözés, most a „mondjuk-rá-hogy-űrszimulátor” kategória képviselőle-

ben. Nincs egyéb feladatunk, minthogy repülőnkkel egy hajó körül kirkálva lövjük szét a rohmozó ellent. Az első pár roham nem igazán méltó még említésre sem, viszont az egyre nagyobb bandák már tartogatnak némi meglepetést, és akkor is könnyen vereséget szenvedünk, ha folyamatosan mozgunk. A programozók igen egyszerűen oldották meg az irányítást: a nyilakkal tudunk oldalirányba mozogni, valamint felfelé, illetve lefelé fordulni, míg az egérrel a célkeresztet mozgathatjuk, és lövünk kíméletlenül. Aki könnyed kikapcsolódásra vágyik, de nem köti le a kassa az ecsettel, az vágjon bele ebbe! **Méret:** 24,15 MB

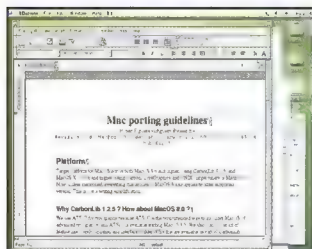




**Szövegszerkesztés ingyen, csevegés többféle hálózaton, posztok készítése egyszerűen, tornádók és a hurrikánok megismerése, végül pedig egy filmlejátszó szerepel e havi szerszámládan.**

**ABIWORD V1.99.5 [MAGYAR].** Kipróbálhatjuk a népszerű szövegszerkesztő legújabb bétaváltozatát. Az ingyenes szoftver (mint azt megszokhattuk) több nyelvet támogat, így ez a változat is magyar menükkel rendelkezik. Helyesírás-ellenőrzés az alapsomagban sajnos nem található, de a fejlesztők honlapjáról némi keresgélés után ez is elérhető. Az AbiWord támogatja a txt, rtf és word dokumentumok kezelését, illetve a html és xhtml adatok mentése és betöltése is lehetséges. Az eszközkészlet között a legfontosabb lehetőségek megtalálhatók: képek beillesztése, táblázatok készítése, különféle stílusok, valamint sablonok alkalmazása. A program egyaránt elérhető Windows, Linux, BeOS és Macintosh változatokban.

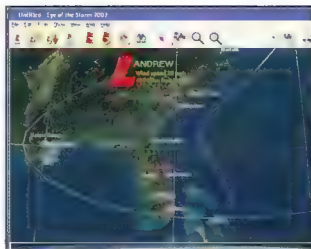
[www.abiwordsource.com](http://www.abiwordsource.com)



**EYE OF THE STORM 2003.** A multimédiás programot elsősorban az időjárás iránt érdeklődőknek ajánlhatjuk. Az Eye of the Storm mindamellett, hogy olyan adatbázist tartalmaz, amelyben az évszázad eleje óta felbukkanó tornádók és hurrikánok adatai megtalálhatók, háromdimenziós megjelenítéssel és internetes adatkapcsolattal is rendelkezik. A szoftverben nyomom követhetjük a pusztító természeti jelenségek útját, és elolvashatjuk azok összes jellemzőit. Le-

hetőségünk van az adatokban keresni, vagy kiválasztani, hogy milyen adatok, jellemzők jelenjenek meg a képernyőn. A 2003-as változatban az idei nyári természeti csapásai is szerepelnek, de adatbázisát az interneten keresztül frissíthetjük akár naponta. Látványos program.

[www.starstonesoftware.com/eots/](http://www.starstonesoftware.com/eots/)



**ACE POSTER V1.0.** Egyszerűbb poszterkészítőt és nyomtatót az Ace Posternél nehezebb találni. A nyomtatok készítése során először meghatározzuk a poszter méretét, ami akár 100 méteres is lehet, betöltjük a grafikát, és már nyomtathatunk is. Az Ace Posterben semmilyen grafikus lehetőséget nem találunk (a cropot leszámítva), így a betöltött képeken javítási műveletet nem tudunk végrehajtani. Extra lehetőség: a program támogatja a lapolvasók használatát.

[www.aceposter.com](http://www.aceposter.com)



**MIRANDA INSTANT MESSENGER V0.3.1.** A számtalan ingyenes csevegő program közül a Miranda Instant Messengert bátran ajánlható min-

den felhasználónak. A program ugyanis nem csak egy hálózathoz használható, hanem alkalmas az ICQ, az AIM, az MSN és a Jabber rendszerekkel, felhasználókkal kommunikálni. További előnye, hogy tartalmaz IRC klienst – ezzel további csevegési lehetőségek tárulnak elénk. Ha még ezekkel a szolgáltatásokkal se lennénk megelégedve, akkor a fejlesztők honlapjáról további 180 darab ingyenes kiegészítést, plugint tölthetünk le, például lehetséges lesz az SMS küldése, a böngészés vagy az adatok cserélése, küldése. Külön említést érdemel a Miranda részletes, mindenre kiterjedő opció menüje.

[www.miranda-im.org](http://www.miranda-im.org)

**1337PLAYER B10.** Az érdekes névre hallgató szoftver valószínűleg a világ legkisebb multimédiás lejátszója: a mérete mindössze csak 188 KB. Ennek ellenére remek szolgáltatásokkal rendelkezik, ráadásul egy pillanat alatt elindul. Alkalmas feliratok kezelésére, gyorskeresésre, szűrésre, avi, mpeg, wmv stb. adatok megjelenítésére, valamint zenei anyagok, például mp3, wav, CD stb. meghallgatására. Beállíthatjuk a feliratok jellemzőit, a képarányt, a teljes kép méretét, vagy a beépített kódékek fontosabb jellemzőit.

[www.1337player.com](http://www.1337player.com) ■ ANGLER

## TOVÁBBI AJÁNLATOK

**Symantec Free Sobig removal tools -**

[www.symantec.com](http://www.symantec.com)

**Flash Player 7.0B -** [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)

**FreeMeter v2.7.6 -** [freemeter.tiler.com](http://freemeter.tiler.com)

**PestPatrol v4.2 -** [www.pestpatrol.com](http://www.pestpatrol.com)

**Download Accelerator v7.0B -**

[www.downloadaccelerator.com](http://www.downloadaccelerator.com)

**QDC Player v4.0 -** [www.quinnware.com](http://www.quinnware.com)

**Mindenos szótár v3.6 (magyar) -**

[www.mindenosszotar.hu](http://www.mindenosszotar.hu)

**CDKatt v1.2 B320 (magyar) -** [www.algoisk.com](http://www.algoisk.com)

**007 Spy Software -** [www.e-spy-software.com](http://www.e-spy-software.com)

**CheatBook 2003 -** [www.cheatbook.de](http://www.cheatbook.de)

**XP-AntiSpy v3.72 -** [www.xp-antispy.de](http://www.xp-antispy.de)

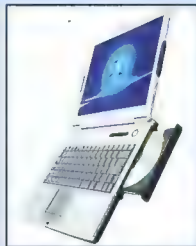
# > HARDVER HÍREK

## 3D-S KIJELZŐ A SHARP NOTESZÓFÉLEIBEN

Régóta lehetett hallani olyan pletykákat, hogy kutatók 3D-s kijelzők elkészítésén dolgoznak, melyeket mindenféle egyéb segédesszköz nélkül lehet használni. Most a szóbeszéd valósággá vált, és a jövő hónaptól már meg lehet vásárolni a Sharp ilyen képernyővel felszerelt notebookjait.

A technológiát tíz éven át fejlesztették a cég európai kutatólaborjában, és most megért arra, hogy bemutassák. A megjelenítő a „látószög-korlát” (parallax barrier) elvén működik, és szétválasztja a jobb, illetve a bal szembe jutó sugarakat, így érhető el a 3D-s hatás. A brit kutatók jó munkát végeztek, ám van még min kísérletezni, hisz a kellő látvány csak egy bizonyos szögből élvezhető, innen elmozdulva bizony csak a jó öreg két dimenziót látjuk. A megfelelő nézőpozíció elérését egy indikátor segíti, mely színének változtatásával jelzi, mikor is kerül a jó helyre az ember feje. Ha nem akarjuk használni a látóhatóséget, akkor átkapcsolhatunk hagyományos 2D-re is.

Az első modell Japánban jelenik meg, már októberben, Pentium 4-es processzorra fog épülni, és valószínűleg 15 színes 3D LCD-vel fog rendelkezni.

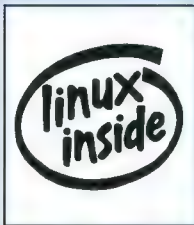


## ATI VS. NVIDIA: HALF-LIFE 2 DÖNTŐBÍRÓNAK?

Amióta csak van videokártya-piac, az ATI és az NVIDIA mindig is a legnagyobb ellenfelek voltak ezen a téren. Egyszer egyik, másszor másik tört előre, és egy ideje az NVIDIA vezet az eladásokat, de lehet, hogy most változik a helyzet, hisz a folyamatos bakik lassan teljesen leírják a céget. Az FX 5800 nagy bukás volt, és most lehet, hogy ez vár az FX 5900-ra is. Legalábbis a Valve által fejlesztett Half-life 2 motorjára épülő benchmark alapján így áll.

Az NVIDIA kártyái a DirectX 9-es teszteken igen gyengén muvikkáltak, és az eredményeket szemlélve azt kell, hogy mondjam, sok helyen a Radeon 9600 jobban teljesített, mint az FX 5900. Másik nekem nem tetsző dolog, hogy a program megjelenése után a gyártó azonnal elküldte 50-es driversomagját a tesztereknek, mellyel szerinte már megfelelő teljesítmény mérhető, és ez túlközi a valóságot. Azért azt meg kell mondani, láttuk már hasonló felhasználás-specifikus optimalizációt ettől a cégtől. A 45-ös Detonátorral az FX-ek csak DirectX 8.1-es beállításokkal tudnak elfogadható fps-számat produkálni, és messze elmaradnak az ATI által jegyzett versenytársaktól. S hogy mit lehet erre mondani? Aki szeretne játszani a Half-Life legújabb részével, és teljes szépségében akarja élvezni, az szerezzen be egy új videokártyát. Azt hiszem, hogy a „Milyet?” kérdés ezek után teljesen felesleges.

## OLCSÓBB A WINDOWS, MINT A LINUX?



Sokan megütődnek a fenti címen, hisz közismert, hogy a Linux ingyenes. Egy amerikai piackutató cég által elkészített felmérés szerint mégis igaz a hír, miszerint a Windows olcsóbb, mint a Linux és a J2EE (Java 2 Enterprise Edition).

Azért nem kell mindent egyből elhinni, hisz van a dologban egy-két bökkenő. Első, hogy a Giga Research-öt a Microsoft bízta meg az anyag elkészítésével, így az eredmény egyáltalán nem meglepő.

A munka során 12 cég négy évre visszamenőleg lett vizsgálva, melyek közül csak öt volt Linuxot használó, a többi a Microsoft termékeivel dolgozott. A végeredmény igen érdekes, mely szerint a redmondi vállalatot választva akár 28 %-kal olcsóbban lehet kijönni, mintha a másik szoftvercsaládot használnánk.

S hogy miért is nem tartom ezt az egészet megalapozottnak? Mert csak a webes portálfejlesztéshez használt eszközök és azok költségvetéseit vettük figyelembe, tehát magát az operációs rendszert és az arra fordított kiadásokat nem. A pontosított cím talán lehetne ez: A Windows olcsóbb portálfejlesztésre, mint a Linux. Na és?

## ÁZSIA-OS

Még szeptemberben döntenek Japán, Kína és Dél-Korea vezetői, hogy elkezdjenek-e közösen fejleszteni egy operációs rendszert, melynek segítségével meg lehetne törni a Microsoft egyeduralmát a piacon. Az ASEAN találkozózn több politikus felszólalt ez ügy érdekében, és több olyan okot is felsoroltak, melyek könnyen meggyőzhetik a vezetőket a döntést illetően. Olyan fontos érvek állnak a beadvány mellett, mint az elmúlt hetekben nyilvánosságra hozott biztonsági rések a Windowsban, valamint az, hogy a nagy Japán cégek, mint a Sony Corp., a Matsushita Electric Industrial Co. Ltd. és az NEC Corp. már régóta keresnek egy olyan rendszert, melyre átválva kiküszöbölhetik a redmondi óriás szoftvereinek használatát.

A Microsoft képviselőtében Tom Robertson, a cég tokiói, kormányzati ügyekkel foglalkozó munkatársa nyilatkozott. Szerintük a piacra kellene bízni, hogy eldöntse, milyen rendszert akar használni, és nem áldásos kormányzati szinten beleszólni ebbe.

Ha igaz a hír, akkor Japán 1 milliárd Jennel támogatná a fejlesztést, és valószínűleg a térség több nagy IT-vállalata is aktívan kívenné részét a munkából. Érthető hát, hogy Gates cége miért is ellenkezik annyira. Gondoljunk csak bele, ha a Távol-Kelet összes hivatala áttál az új OS-re, mennyi pénztől esnek el. És ez csak a kezdet.



## ATHLON 64: PROCESSZOROK ÉS ALAPLAPOK EGYÜTT



Lassan a piacra kerül az AMD új processzorcsaládja, és vele a hozzá való alaplapok is megjelennek a boltok polcain. Attól félvén, hogy hiány lesz a CPU-kból, az alaplapgyártók új módszert eszeltek ki, hogyan biztosan értékesíteni tudják a termékeiket.

A hír szerint az Asustek Computer, az Elitgroup Computer Systems (ECS), a Micro-Star International (MSI) és a Gigabyte Technology úgy gondolja, hogy eredményesebben tudná eladni lapjait, ha az AMD belemenne az üzletbe, és az alaplapok dobozai processzort is tartalmaznának. Ha összejön, akkor a fent említett vállalatok közvetlenül az AMD-től veszik majd az Athlon 64-eket, a procik és az alaplapok pedig egy csomagban kerülnek majd a boltokba.

A processzorgyártó még nem döntötte el, hogy belemegy-e az üzletbe, és ha igen, milyen feltételekkel.

A pletykák szerint a leglassabb új Athlon 3200-as számozású lesz, és 350 dollárért fogják adni, míg a csúcsmodell Athlon 64 FX-ért már 620 dollár körüli pénzösszeget kell áldoznunk. Erre jön még rá a mobo ára, amely a VIA K8T800-as lapka-készletével szerelve olyan 160 dollár körül alakul. Szép összeg.

## AQUAMARK3: KONKURENCIA A 3DMARK03-NAK

Az AquaNox játékprogramot valószínűleg sokan ismeritek, és így a fejlesztő Massive Development neve is ismerősen cseng. Szeptember 4-én jelentették be hivatalosan is, hogy a fent említett játékok grafikus motorjára épülő (KRASS) benchmarkot, nevezetesen az AquaMark3-at szeptember 15-én teszik elérhetővé a hivatalos letöltési helyeken. Bár a KRASS motor nem mai darab, a fejlesztők felhasználták a DirectX 9-es API-ban rejlő lehetőségeket, így a mai kártyákhoz illő tesztprogramot készítettek. A minimális konfiguráció 750 MHz-es processzorból, 128-256 Mbyte memóriából, DirectX 7-kompatibilis videokártyából, és DirectX 8-kompatibilis hangkártyából áll, valamint windowsos operációs rendszernek kell a gépen futnia. A teszt ötféle változatban lesz elérhető. Az alap, ingyenes verzió 58 Mbyte, és csak az alapbeállításokat tartalmazza, valamint az online eredmény-adatbázishoz engedélyez hozzáférést. A Professional és a Professional Plus csomagok már széleskörű szolgáltatásokat nyújtanak, mint a screenshotok készítését, valamint a DirectX 9-es funkciók egyéni beállításának lehetőségét. Ezeket 9,95 és 19,95 euróért lehet megvásárolni, míg a Commercial és Commercial Plus mennyiségi licenccel tartalmazó változatokat 39,95 és 199,95 euróért. A program érdekessége, és a 3DMark03-tól való fő megkülönböztető jegye az, hogy minden frame-et megjelenít, tehát valós időben fut, míg a versenytársnál a renderelés közben ki-maradhatnak képkockák.



## MAGYAR INTERNET-STATISZTIKA

Megjelent a KSH (Központi Statisztikai Hivatal) 2003 második negyedévi tájékoztatója, és érdekes adatokat közöl a magyar távközlési szektorról. Június végén 544 000 internet-előfizető volt, és ebbe a számba nem tartoznak bele az ingyenes szolgáltatókon keresztül netezők. Vezetékes fónál 3 634 000 élt, míg 7 310 000 mobil előfizetés volt regisztrálva. Az elmúlt egy évben 42 százalékkal nőtt az internetre előfizetők száma, az első negyedév végén pedig 8 százalékkal voltak kevesebben. 64 százalékuk ma is modellem csatlakozik a világhálóra, ISDN-t 6 százalék használ. 11 százalékuknak van DSL-hozzáférése, és kábeltelvis internetre 9 százalékuk. Kevesebben használják a vezeték nélküli kapcsolatot, csupán 6 százalékuk vesz igénybe ilyen szolgáltatást, míg egyéb lehetőségeket (mobiltelefon) csupán 3 százalék. Az elmúlt időszakhoz képest csökkent a modemes előfizetők száma, és nőtt a DSL-ügyfeleké. Érdemes megvizsgálni a bevételeket is. Az internetszolgáltatók ebben az évben összesen 14,5 milliárd forintot kerestek, ami az egy évvel ezelőtti értéket 45 százalékkal haladja meg. 379 ezer modemes előfizető 65 millió alkalommal csatlakozott a hálóra, és napi átlag 32 percet töltött ott. Egy első negyedéves adat szerint a telefonhasználat egyharmadát az internet-behívások teszik ki.

## MODDING- ÉS TUNINGVERSENY



Megértük azt is, hogy végre itthon is megrendezik az Első Magyar Tuning, és Modding Kiállítás és Versenyt szeptember 27-28-án, melyet a HardwareOC.hu és a radikalmold szervez. A kiállításon képviselteti magát a Gigabyte, az MSI és az ASUS bemutatva új alaplapjait, valamint elhozza videokártyáit a Club3D, a Connect3D, a Sapphire, a Gigabyte, az ASUS, az MSI és a Triplex. Találkozhatsz a Coolink, a Thermaltake, a Vantec, a Spire, valamint a Glacialtech hűtési megoldásával, valamint piacvezető gyártók számítógépeivel is. Sok újdonság megtekinthető és kipróbálható lesz. A rendezvény a Káron Múzeum és Galéria 150 m2-es termében lesz, az V. kerületben. A tuningverseny szombat lesz, ahol különböző tesztprogramok segítségével döntik el, ki is lesz az első. Díjat kap a legmagasabb órajelen futó processzor tulajdonosa, külön AMD és Intel vonalon. Vasárnap a modderek következnek, és itt zsűri dönt a szépen kivitelezett csodák sorrendjéről. A nevezési díj 100 Ft. A rendezvényt a FIX TV, a Blikk, a Radio Café és a PC Games támogatta, valamint segítette még a Ramiris Rubin Rt., a Wentiltech Kft., a Senert Hungary Kft., a Co-Run Kft., a Pulsar Hungary Kft. és a Triplex.

## UNIVERZÁLIS KÁRTYAOLVASÓ



A SanDisk memóriakártyái és az ezekhez tartozó kiegészítői által vált híressé, s a piacon máig az egyik legnagyobb gyártó. Most jelentették be legújabb terméküket, az ImageMate 8-in-1 nevű kártyaolvasót, mely USB 2.0 csatlakozón keresztül kommunikál a számítógéppel. A készüléken négy kártyahely található, így egyszerűen és gyorsan tudjuk írni és olvasni mp3-as lejátszóknak, vagy digitális fényképezőgépeknek memóriáit.

Az ImageMate 8-in-1 kompatibilis a CompactFlash (Type I és Type II), a SmartMedia, a Secure Digital, a MultiMediaCard, a Memory Stick, a Memory Stick PRO és az xD-Picture Card kártyákkal, továbbá használható Windows 98SE, ME, 2000 és XP, valamint Mac OS operációs rendszerek alatt.

A maximális adatátviteli sebessége 480 Mbps, és a szükséges feszültséget az USB-kábelben keresztül kapja. Ajánlott fogyasztói ára 39,99 dollár a mellékelt tártóval együtt.

## PLAYSTATION 2: 60 MILLIÓ PÉLDÁNY FELETT

Szeptember második hétvégéjén az eladott Sony PlayStation 2-k száma meghaladta a 60 milliót. A 2000 márciusa óta piacon lévő konzol 2 évvel gyorsabban érte el a 60 milliót határt, mint elődje. Bár ez a hatalmas szám a mai napig emelkedik, a növekedés üteme egyre lassul, ezt mutatja az is, hogy míg 2002-ben 22 millió darab talált gazdára, az idei évre a vállalat már „csak” 20 millió eladást vár.

Az elmúlt három évben több változtatást is véghez vittek. Mára a PS2 képes olvasni a DVD-R, DVD-RW, DVD+R és DVD+RW íráható és újrírható DVD-ket, halkabb lett, és olyan perifériák jelentek meg, mint a winchester és a broadband adapter.

A progressive scan jel segítségével a HDTV-t használó felhasználók jobb minőségben élvezhetik a játékokat, mint előtte.

Észak-Amerikában összesen 26,4 millió PlayStation 2-t adtak el, Európában 19,4 milliót, a fennmaradó 14,2 millió példány nagy része Japánban kelt el. Az eladások növekedését várják a kínai piacra való belépéstől, de óvakodnak a közismerten magas szintű kínai szoftverfejlesztéstől, tudnillik a konzolipart épp a játékeladások teszik jövedelmező üzletággá.

## ÚJABB DRIVEREK

Az ATI újabb Catalyst meghajtóprogramot jelentett meg, immár 3.7-es verziószámmal. Most nem egyetlen vezérlőpultot kapunk, hanem külön a Windows 98/ME operációs rendszerhez, és másikat a Windows 2000/XP tulajdonosoknak. A driverek az összes Radeonot támogatják a 7000-től kezdődően, és továbbfejlesztett WDM meghajtó is tartozik hozzá, mely az All-In-Wonder példányok tulajdonságait jelenthet örömet.

A következő frissítések és javítások szerepelnek a listán:

- Bármilyen alkalmazás alatt bekapcsolható triple buffer
- A DirectX 9 alatti Pixel Shader műveletek sebessége 12 százalékkal emelkedik
- DirectX 9 + AA mellett teljesítménynövekedés az Unreal Tournament 2003-ban, Dungeon Siege-ben
- A RADEON 7000 család teljesítménye 25 százalékkal nő a nagy felbontású (1600 x 1200) Direct3D alkalmazásokban
- A következő alkalmazásokban, játékokban tapasztalt bugok javítása: Ms Links 2003, Jedi Knight II és Quake 3, Unreal Tournament 2003, IL2 Sturmovik Forgotten Battles, NASCAR Racing, Will Rock'n'roll, Neverwinter Nights, Tron 2, Giants Citizen Kabuto.

Mire ti ezt olvassátok, valószínűleg már letölthető az NVIDIA Detonator 50-es verziója is, ám ezt most még csak hallomásból ismerjük (szeptember 13.)



a hirdetés  
felmutatójának  
5% kedvezményt  
adunk!

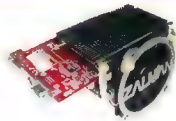
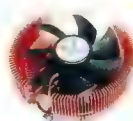
ALTEC LANSING

22 900 Ft +afa



» Altec Lansing  
5.1-es hangfalkészlet  
házi- és színházi hangszereknek és játék-megszállottaknak  
5x7W-os magas és 25W-os mélyhangszóró 3 sztereo bemenettel

ZALMAN újonságok



» CNOS7000A-Cu  
tisztá réz hangtalan processzorhűtő  
Intel P4 és AMD processzorokhoz,  
fordulatszám: 1300-tól 2500 rpm-ig

» ZM80C-HP  
passzív, néma VGA hűtő,  
heat-pipe technológia,  
opcionális ZM-OP1 ventilátorral  
ATI Radeon 9800pro kártyára is



1071 Budapest, Bajza utca 1. tel.: 321-2909  
fax: 321-7809 www.pixel.hu



# SAMSUNG C100 / NOKIA 3300 / SONY ERICSSON T610

**NOKIA 3300.** Első látásra már feltűnik, hogy a telefon nem az apró, könnyű készülékek közé sorolandó annak okán, hogy a megszokottól ellentétben úgy tervezték, hogy a használat során mindkét kezünket lekösse. Azt a feltételezést sem vetném el, hogy a hamarosan piacra kerülő, és ugyanezt a formavilágot követő Nokia N-GAGE előfutárának tekinthetjük a készüléket, de ebben az esetben a felhasználó az audio-eszközök területén van elhelyezve. Ennek szellemében rádió, digitális hangrögzítő és zenelejátszó is található a készülékben.

Sok-sok pozitív meglepetést okozott számomra a 3300 névre keresztelt NOKIA mobil. A megjelenésében furcsa telefon gombjainak elrendezése eltér a megszokottól, ennek okán attól tartottam, hogy a kezelést csak lassan lesz képes a megfelelő sebességgel abszolválni. A dolog nyitja azonban a már említett kétkézes használatban rejlik. Amennyiben úgy használjuk, mint egy gamepadet, a kezelőszervek elrendezése rendkívül hamar megszokható. Bal oldalon található a négyirányú lapozógomb, jobb oldalon találhatók a számozott gombok, melyek páronként egybefolyóznak így elkerülve a túlszűfojtás érzetének keltését. A választógombok a 128\*128-as pixelfelbontású színes LCD kijelző alatt kaptak helyet. Ugyancsak itt található a hangrögzítést bekapcsoló gomb, amellyel rádióból vagy külső zeneeszköztől vehetünk fel. A rögzített zenét a készülék AAC formátumban menti el a memóriakártyára, így ezt később csengőhangként is felhasználhatunk. Aprópó memóriakártya; az alapkészülékben egy 64 MB-os modul található, amelyet nagyobbra is cserélhetünk, ha a szükség úgy kívánna. A zenelejátszó az így felvett formátum mellett mp3-at is képes lejátszani, amelyet PC-ről egy USB adatkábel segítségével tölthetünk a készülékre (nem mellékes, hogy tartozékként található meg a kábel az alapsomag részeként). A személyi számítógéppel való file-cserét a Nokia Audio Manager nevű program segítségével bárki könnyedén elvégezheti. Ezt a szoftvert és sok egyéb hasznos dolgot találunk meg a készülékhez kapott CD-n. Azt gondoltam, talán az FM rádió bemutatása azért lesz nehéz, mert minden, amit ter-

mészetesnek tartunk a digitális rádiókban megtalálható az elérhető opciók között (automata állomáskeresés, finomhangolás. stb.), egyet kivéve: az állomás nevét nekünk kell beírni a tárolóhelyhez.

A menürendszer és a szolgáltatások minősége hű a NOKIA névhez. Kiforrott menürendszer, stabil, jól kihasznált erőforrások. A GPRS kapcsolat stabil, a böngészőprogram könnyen kezelhető. Nem okozott gondot a telefonnak az mp3 lejátszása mellett a játékok futtatása sem. Több más gyártó által forgalmazott telefon - amely JAVA alkalmazásokat használ - eseté-

viszont ebben a tekintetben is rendhagyó, hiszen bármely opció gyorsan elérhető. Viszont sohasem gondoltam volna, hogy a túl jó beszédkódolás nehézséget okozhat: annyira jó sikerült ezt megoldani a fejlesztőknek, hogy semmiféle alapzajt, illetve a beszédhangon kívüli a háttérzörejt nem hallani, így ha mi beszélünk, bizonytalantól csendet hallunk a vonal túlvégéről. Összegezve a készülék általában jó benyomást tett rám. Az egyetlen negatívum talán a headset, amelynek csatlakozója túl könnyen kiesik a készülékből. Ettől eltekintve remek kis szerkesztő.

**SAMSUNG SM-C100.** A Samsung mobilkészülékekről mostanában elmondhatjuk, hogy a technológiai fejlesztések mellett egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a megfelelő dizájn kialakítására. Ez már a V200-as testgyakor is szembeütő volt, de nem gondoltam, hogy a cég az olcsóbb árktégóriájú telefonok között is megtartja ezt a jó szokását.

A telefon első látásra elbűvölt: apró, lapos, jól kidolgozott, arányos. Kezdjük a legszebb részével - a billentyűzettel. A navigációs billentyű köré épülő, centrikus elrendezés szemtől gyönyörködtet, minden gomb félköríves, jó tapintású, biztos kapcsolású. A klaviatúra háttérvilágítása mélykék színű, ami harmonizál a kijelzőn megjelenő menük színével. Az LCD kijelző képminősége fantasztikus, ez talán abból adódik, hogy a mostanában gyártott Samsung készülékek közül a C100-as rendelkezik a legkisebb a kijelzővel. Látszatra a kijelző

ben még az is komoly időt vett igénybe, hogy az üzeneteinket megnézzük. A 3300

| NOKIA 3300   |              |
|--|--------------|
| <b>Frekvencia</b>  | GSM 900/1800 |
| <b>Készülékmemória helyek száma</b>  | 250          |
| <b>Készletelti idő</b>   | 180-230      |
| <b>Beszéltetési idő</b>  | 2-3.6        |
| <b>Súly</b>  | 125          |
| <b>Méret</b>   | 114*63*20    |
| <b>Akku</b>  | Li-ion       |
| <b>Beszédkódolás</b>   | HR/FR/EFR    |
| <b>Szolgáltatások</b>  |              |
| Vibra hívásjelzés, Kihangosítás, Játék, WAP, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Hanghívás, Hangjegyzet, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Csengő hang letöltés, Operátortóló letöltés, Hívásmegjelzés, EMS, MMS, Bluetooth, MP3 lejátszó, Rádió, Java |              |



még a telefon méreteihez képest is kicsinek tűnik, viszont így a készülék arányos (a telefon hosszának egynegyedét a kijelző foglalja el). A színei jól elhatárolhatók, a képesség és a sarkokban sem romlik.

A kijelző vastag plexi védi a külső hatásoktól. Az egyetlen negatívum az, hogy a képváltás egy kicsit lassú, dinamikátlan. A külsőn még sokat dob a navigációs billentyűn, a hangszórón valamint a hangerőszabályzó található körmellegző betét. Tehát kívülről roppant vonzó, szinte már-már tökéletesnek mondható, de csak szinte. Elküvetek egy apró hibát, amely talán fel sem tűnt volna, ha a telefon nem ennyire szép. Úgy tűnik, a készülék gyenge pontja minden tekintetben az akkumulátor.

A készenléti és a beszélgetési idő is elmarad a mostanában átlagostól. A külsőn tekintetben apróbb figyelemtelenség, hogy az akku borításának színe egy árnyalattal világosabb a hátlap többi részéhez képest. Vagy más anyagot használtak, vagy csak a festék színe világosabb. Szerencsére nem feltűnő.

A menürendszert jónak találtam, nem kell SMS-íráshoz a harmadik almenübe előszokáln. A menüanimációk szépek, ötletesek. Nagyon tetszett például az üzenet menüpont animációja, amelyben is apró dalos madárka érkezik levélkével a nyakában (giccses vagy szép, nem tudtam eldönteni). A kategóriában talán egyedülálló az IrDA port, viszont

az is, hogy nem fogad MMS-t. A szolgáltatások elosztása érdekes, egy kicsit kontrasztos. Ilyen például a 40 számú csengőhangok lejátszási lehetősége, de nem tud csoportos SMS-t küldeni vagy SMS Chatet. A leírás szerint SMS hírszolgáltatást sem (!). Szerencsére e funkciók nagy része nem nélkülözhetetlen, ritkán használt, vagy áthidalható. Most ejtsünk néhány szót a készülék ár/telepítési mértékéről. Előfizetéssel a készülék 9900 forinttól 12255 forintig kapható. Azt hiszem, ehhez nem kell kommentár. Ilyen minőségű telefont ennyi pénzért! Feltöltő kártyás változatban már nem ennyire rózsás a helyzet, hiszen itt már 31900 forinttól vásárolhatjuk meg a készüléket. Amennyiben fontos számunkra, hogy készülékünk apró méretű és mégis feltűnő legyen, akkor a legjobb választás: Samsung SGH-C100. ■ **Huuo**

**SONY ERICSSON T610.** Anno, amikor a Sony mobilrészlege és az Ericsson egyesült, a két cég azt remélte, hogy együttes erővel legyőzhetik a finn Nokia dominanciáját, és jelentős piaci részesedést hasíthatnak ki maguknak. A tények azonban pont az ellenkező-

rete közel a kétszeresére nőtt, a 288\*352 pixel felbontású panel 65000 szín megjelenítésére képes megjelölni jó kontraszt és fényerő mellett – ennek ellenére verőfényes napfényben a T610 sem jeleskedik (talán a Sharp CeBIT-en bemutatott CGS technológiája majd változtat ezen). A T681-t (és általában az Ericsson mobilokat) a legtöbb kritika a szoftver lomhasága miatt érte – a T610 ezen a téren is jelentős előrelépést hozott, bár még egy kis sebesség nem ártana neki. Ezen az árszinten ma már alapkövetelmény a beépített kamera, amely (lehetőségeihez képest) egész jó képeket készít, bár felbontása jóval alacsonyabb, mint a T681 különálló kamerájának, mely akár VGA felbontásra is képes volt. A gyártó sorokról lekerült első példányok hangminősége hagyott némi kívánnivalót maga után, de ezt a hibát a mérnökök gyorsan korrigálták, így a T610-nek talán még a T681-nél is tisztább a hangja beszélgetés közben. Csengőhangjai természetesen polifonikusak, az én személyes kedvencem a régi, tárcsázós telefon nagyon hitelen utánozó csörgés volt. Összességében a Sony Ericsson kiváló telefontalakkal rendelkező, melybe nem igazán lehet belekötni. Minden tulajdonsága adott ahhoz, hogy a T681 nyomda-

kaiba lépjen a nem is túl távoli jövőben. Szép munka, kedves Sony Ericsson! ■ **Huuo**



## MŰSZAKI JELLEMZŐK

|                                     |                   |
|-------------------------------------|-------------------|
| <b>Frekvenciasáv</b>                | GSM 900/1800/1900 |
| <b>Készülékmemória helyek száma</b> | 500               |
| <b>Készenléti idő</b>               | 900               |
| <b>Beszélgetési idő</b>             | 3                 |
| <b>Súly</b>                         | 76                |
| <b>Méret</b>                        | 111.4*45.8*17     |
| <b>Akku</b>                         | Li-Ion            |
| <b>Beszédkódolás</b>                | HR/FR/EFR         |
| <b>Szolgáltatások</b>               |                   |

Vibra hívásjelzés, WAP, Játék, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Konferenciachívás, Infraport, Csengő hang letöltés, Operátorlogó letöltés, Hívószám kijelzés, GPRS, EMS, Java

jét látszottak alátámasztani: bár a Sony Ericsson egésze alatt kiadott, ráncfelvarrott T681 a mai napig a cég legkeresettebb mobiljának számít (a mostani átlás szerint 2003 decemberéig fogják gyártani), a SE nem tudott komoly versenyt támasztani a feltörekvő Samsungnak, Sharpnak és a piacot uráló Nokianak. A helyzet odáig fajult, hogy piaci részesedésük a léteikani 5% alá esett, és a Sony nyíltan felvállalta az üzletből való kihalás lehetőségét. Szerencsére ez nem következett be, mert az új generációs Sony Ericsson telefonok végre meghozták a régóta várt sikert – mostani tesztünk alanya a kiváló T681 utódja, a (talán nem árulok el nagy titkot) szintén nagyon jól sikerült T610. A telefon első látásra beilopta magát a szívembe. Elegáns, a kis méret és ebből következően a gombok látszólag sűrű elrendezése nem nehezíti meg a kezelést. Az összeszerelés minőségű elszorángó, az alumínium házban helyet kapó készülék nagyon masszív hatást kelt, semmi sem mozog, vagy zörög rajta feleslegesen. Elődjéhez képest a kijelző mé-

## MŰSZAKI JELLEMZŐK

|                                     |                   |
|-------------------------------------|-------------------|
| <b>Frekvenciasáv</b>                | GSM 900/1800/1900 |
| <b>Készülékmemória helyek száma</b> | 510               |
| <b>Készenléti idő</b>               | 170-310           |
| <b>Beszélgetési idő</b>             | 3.5-14            |
| <b>Súly</b>                         | 95                |
| <b>Méret</b>                        | 102*44*19         |
| <b>Akku</b>                         | Li-Pol            |
| <b>Beszédkódolás</b>                | nincs             |
| <b>Szolgáltatások</b>               |                   |

Vibra hívásjelzés, WAP, Játék, Számológép, Grafikus kijelző, Óra, Ébresztés, Hanghívás, Hangjegyzet, Magyar nyelvű menü, Fax és adatátvitel, Konferenciachívás, Infraport, Csengő hang letöltés, Dailymasterkeresés, Hívószám kijelzés, GPRS, EMS, MMS, Bluetooth, Java



# PIXEL SÓDER

Bizisten nem tudom, mit tennék, ha hazaérvén a munkából, 12 éves lányom azzal a jó hírrel fogadna, hogy a RIAA (Recording Industry Association of America) beperelte ŐT (a 12 évesét) illegális MP3 zenefájlok letöltéséért és hallgatásáért. Azon túl, hogy meglepődnek – mivel tudomásom szerint nincs 12 éves lányom –, biztosan elmerengnek a helyzet abszurditásán. Látnom magam előtt, ahogy a terhorna alatt MP3 zenéket hallgató kismama szülésénél megjelenik két – szigorúan szájkendőss, hiszen fő az egészség, még a végén beperlik őket! – ügyvéd, hogy a frissen világra jött újszülöttnék kiállítását a keresetet, miszerint életének első 9 – anyaméhben eltöltött – hónapjában már javában bűnözött, anyu hasában hallgatott illegális MP3 zenéket! Gonosz hasonlat, tudom – és mégis. Ha egy 12 éves kislány pereitől – a szülők egyébként 2000 dolláros kártérítés fizetésével peren kívül megegyeztek a RIAA-val –, akkor miért ne lehetne háborgatni egy újszülöttert? A RIAA azonban továbbment: általános annesztiát hirdetett, amelyben mindenkit arra buzdít: valid csak be eddig bűnedit, fizess egy kicsit! Mi cserébe megbocsátunk nekéd és felveszünk az adatbázisunkba. Azt persze nem mondják, hogy ez a regisztráció milyen előnyökkel jár (ez olyan gyanús momentum a felhasználói programoknál is). Gyanítom, hogy onnan kezdve évente kétszer garantszert jönnék az FBI felirató bácsik, akik kiabálnak és örülnek – hogyne örülnének, hiszen jóval kevesebb az esélye annak, hogy a 12 éves gyerek visszaél, mint amikor egy nemzetközi drogdíler kell letaperni a 130 kilós testőre közé férkőz. A modern bűnüldözés csodái. A kedvező statisztika, és ami mögötte van. Rádadásul most már mi is aggódhatunk. A RIAA fentebb említett annesztiája és a gyerekek perbe fogása ugyan – ízig-veíg – amerikai történet, azonban Európában is – igen, oda tartunk – egyre inkább szigorodnak a szerzői jogi törvények. Azok a törvények, amelyek sokkal inkább a mérgező árákkal dolgozó kiadók érdekeit szolgálják, semmint a művészekét. Azok a törvények, amelyek lassan átalakulnak másik oldalra – igen, a mi oldalunk, azaz a hallgató – kötelezettségeit felrólo passzusokká. A kiadókat nem érdekli, hogy a legtöbb ember, aki interneten gyűjt zenét, a statisztikák szerint több eredeti CD lemezt vásárol, mint azok, akik megelégszenek a rádióval. A kiadók mégis az internetes letöltőkön akarják levérni a zeneipar válságát. Ahelyett, hogy zenét árulnának, megfizethető áron. Szóval, manapság már nem szabad kérkedni, ha tiszteletre méltó MP3 gyűjteményed van. Egyszer még mi is megérjük, hogy ennek okán egy súlyosportba soroljanak a betöréss rablást követő bűnözőkkel. Irány Európa!

Evezünk más – nem sokkal nyugalmasabb – vizekre. A lapzártá idején dől minden idők legnagyobb ATI Vs. Nvidia háborúja (a fanok között – a két cég szerintem jókat röhög az ingyenreklámon – na jó, az Nvidia izzad is kicsit), amely a várva vár Half Life 2 játékt GeForce FX kártyákon felmutatott gyengus teljesítménye után robbant ki. Mi történt? Először is, a GeForce FX tényleg gyengébb hardver DX9 alatt, mint az ATI Radeon sorozat 96xx feletti termékei. A Nvidia kétségbeesetten próbálta kendőzni ezt a gyengeséget, még új drivert is megpróbált fejleszteni (Detonator 5-ös sorozat), amelyet – szerintük – kimondottan a Half Life 2-re optimalizáltak. Mások szerint csak újabb csalásról van szó (az Nvidia újabbban a képmínőség rovására gyorsítja fel kimondottan alkalmazás-specifikusan az újabbnál újabb driveket). Akárhogyan is, de a hírektől forr, pezseg az internet, egymás torkát fűrészelik az ATI és Nvidia rajongók a különböző fórumokon. Miért is írom ide ezt? Ugyanis mire ezt olvassátok, már csaknem piacra kerül a végleges játék, bizonyára mindenki eldöntötte már (a Half Life 2 benchmark futtatásával ez kideríthető lesz), hogy kell-e új VGA kártya a Half Life 2-höz, vagy – kompromisszumok árán – jó lesz a megévő is.

Csak arra szeretném felhívni a figyelmet, hogy ennek a vitának vannak (voltak) érdekes aspektusai – némely fórumokon valóban élvezetes szakmai pengévátásokat lehet olvasni, színvonalas vitákat –, de többnyire sajnos csak arról szól az egész, hogy személyeskedve, egymásnak esnek az emberek. Mintha bármit is számítana, hogy ATI, Nvidia, vagy bármilyen más VGA kártya van a gépünkben. Ugyan már, hogy lehet ilyesmin összekapni? Főleg így. A szakmai felkészültség nem mentés, sokszor intelligens, szakmailag kompetens emberek acsarkodnak a legjobban, ugyanakkor az is fáj, ha valaki mindennemű tudás nélkül okosodik, és erőszakosan védi a nem létező igazságát. Sokan azzal érvelnek, hogy azért kell felszólalni az Nvidia ellen, mert becsapja a felhasználókat, hiszen olyan terméket adnak el a GeForce FX márkánév alatt, ami rövid időn belül értéktelenné válik. Nagyon nevettem, amikor ezt olvastam, mert bár igaz van – bizonyos értelemben – az így érvelőknek, de könyörgöm, ki tud most nekem olyan számítógépes konfigurációt felmutatni, ami akár csak másfél év múlva maradéktalanul képes lesz az akkori, jövőbeni csúcscsújáték futtatására? Hát akkor érdemes most – csak ezért – lemenni átlátba, és csak azért átmászni az ADSL-en keresztül elharapni a fórumtárs torkát, mert neki Nvidia-t adtak el a SEX programon belül? Ugyan gyerekek, tessék elővenni egy Commodore 64-et, és hűlyére löni egymást valami ősi ticsungban... akkortájt maximum a Quicksot II volt menő, nem a 2.0-es pixel séder... ■■■ PPÁTER

|  |   |   |
|--|---|---|
| <b>NAPILAPOK</b>                         |    | <b>HIRDETÉSI ENCIKLOPÉDIA</b>   |
| <b>HETILAPOK</b>                         |   |   |
| <b>HAVILAPOK</b>                         |   |   |
| <b>IDŐSZAKI KIADVÁNYOK</b>               |   |   |
| <b>TELEKOM-MUNIKÁCIÓ</b>                 |   | Média Hirdetési Árak és Szolgáltatások<br>23. kiadás 2003. szeptember   |
| <b>KÖZTERÜLETI REKLÁMOK</b>              |   | <b>HAZÁNK EGYETLEN MÉDIA-ADATTÁRA</b><br>félvente bővítve és aktualizálva   |
| <b>ELADÁSHELYI REKLÁMOK</b>              |   | <b>KÖNNYEN KEZELHETŐEN</b><br>900 oldalon több mint 4000 média adatai<br>10 tartalomjegyzék és 4 regiszter segítségével                       |
| <b>KALITÁSIÓK ÉS VÁSÁROLÁS</b>           |   | <b>ÁTFOGÓAN</b><br>médiaadatok + média-adatbanki jelentések<br>kivitelezők minden szakterületről<br>szövetségek és újságírók részletes adatai |
| <b>ÜGYNÖKSÉGEK, NYOMDÁK, KIVITELEZŐK</b> |   | <b>BARÁTSÁGOS ÁRON</b><br>könyv 1 Ft-os mediánkénti áron, CD 0,5 Ft-os mediánkénti áron, ingyenes faxbanki és felvilágosítási lehetőségek     |
|  |  |   |
|  |   | <b>Megrendelhető</b><br>S&S Karakter Kft. • 1055 Bp. Honvéd u. 40.<br>Telefon: 302-7288, 301-0239 Fax: 475-0803<br>E-mail: mediaasz@vnet.hu   |

# AMIK NÉLKÜL LEHET ÉLNI, DE VELÜK MINEK?

**Szeretjük az USB-t, jó munkásember. Mindegy neki, hogy az egérből veszi ki a mozgást, a digitikamerából a fényképet, vagy netán a vízből az oxigént. Igaz, ez utóbbi funkcióra még nem kínálkozik konkrét berendezés, de körképünket végignézve ez csak pillanatnyi logisztikai zavar lehet, hamarosan érkeznek majd az ez ellen ugyan nem védő, de USB csatlakozós, bunkófrekvenciás homálytizedelők is.**

**Tekintsünk el talán a számítógép-periféria címszó alatt az első öt percen agyunkba toluó képzetektől, mert ugyan azokból szinte biztos, hogy van USB csatlakozós verzió is, de korántsem olyan érdekesek, mint azok, amelyek nélkül lehet élni, de velük minek?**

**USB LÁMPÁH.** Első hallásra tűnik csak bizarnak az ötlet, hogy világítótestet üzemeltessünk a Universal Serial Bust gyakorlatilag áramforrássá degradálva. Kétségtelen előnye a dolognak, hogy nem kell még egy hálózati dugalji, és a helyi billentyűzet-megvilágításhoz szükséges lámpatestet bőséggel ki tudja szolgálni a csatlakozó 5 V-os tápfeszültsége is.

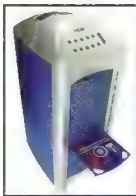
Az asztali kivétel mellett talán még praktikusabbak a puszta USB csatlakozók és flexibilis nyakból álló notebook-lámpa modellek, melyeknek igazán nem kell sok hely a hordtáskában, viszont pazarul kényelmes bilitényűvilágítást adnak még a sötét konferenciatermekben is.

Az asztali modell itthon is kapható 2500Ft.+Áfa áron. Ám egy csöppet sem lennék meglepve, ha a mobil verzió is szerepelne néhány bolt kínálatában, mindenesetre a nagy vízen túl 8 dollár, azaz 1800 Forint körüli összeget kérnek érte (a cikket olvasva jut eszembe, hogy mi kaptunk ilyen a CeBIT-en valamelyik cégétől: - Hunor).



tógép-használók, akik legalább egyszer ne kerestek volna órákig-napokig egy fránya CD lemezt, pontosabban a rajta táálható éppen szükségessé vált programot, képet, adatot vagy bármí mást.

A rendszerezésben nagy segítséget jelenthetnek az USB lemeztárolók, mivel ezek saját vezérlőprogramjukban azt is képesek nyilvántartani, hogy mí is van az



adott pozícióban lévő lemezen. A rendeltetéseszerű használat persze feltételezi, hogy a tulajdonos minden egyes korongot katalogizál a számítógépen futó program és a CD- vagy DVD-meghajtó segítségével, valamint azt is, hogy a lemezek vissza is kerülnek arra a tálcára, csipeszre, ahova a tulaj az adatbázisban bejegyezte őket. Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.



kerülünk szembe - az ER-1 robotépíté-készletre tekintve -, amelynek csak egyik szükséges eleme a számítógép, amelyet két USB csatin keresztül kapcsolhatunk az Asimov szellemi ösvényén a megvalósítás felé saját két kezükkel előre törő hobbi-robotikusok (ebből a mondatból Váncsa-szerűen mástál ki, gratulálok - Hunor).

No persze, az adott számítógépnek nem árt notebooknak lennie, hiszen az alapkiépítésben két motorral és néhány érzékelővel felszerelt vízből álló robotvezérlő-komputert az asztalon hagyva a ro-

**LEMEZTÁROLÓH.** A mondas ugyan azt tartja, hogy csak a kismembek tartanak rendet, a zenék képesek átlátní a kóoszt, mégsem hiszem, hogy túl sokan lennének afféle számítógép-használók, akik legalább egyszer ne kerestek volna órákig-napokig egy fránya CD lemezt, pontosabban a rajta táálható éppen szükségessé vált programot, képet, adatot vagy bármí mást.

A rendszerezésben nagy segítséget jelenthetnek az USB lemeztárolók, mivel ezek saját vezérlőprogramjukban azt is képesek nyilvántartani, hogy mí is van az

adott pozícióban lévő lemezen. A rendeltetéseszerű használat persze feltételezi, hogy a tulajdonos minden egyes korongot katalogizál a számítógépen futó program és a CD- vagy DVD-meghajtó segítségével, valamint azt is, hogy a lemezek vissza is kerülnek arra a tálcára, csipeszre, ahova a tulaj az adatbázisban bejegyezte őket.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

Az igazat megvallva a 75 lemez befogadására képes, motoros-tálcás torony és a bazi nagy diatrára emlékeztető, 150 korong kapacitású készülék sem a hónap újdonsága, közel egy évvel ezelőt már találkozní lehetett velük néhány hazai forgalmazó kínálatában. Sajnos azonban friss árakat nem tudtam fellelíní, így maradjuk az USA-ban ajánlott, mindkét típusra egyaránt érvényes 120 dolláros, azaz 28 000 forintos irányárnál.

**A ROBOTIKA HÉT USB CSATLAHOZÓJA.** Ez az a pont, ahol totálisan megfordul a dolog, hiszen nem USB perifériával, hanem olyan összetett eszközzel



konkrétan megépített (és ami még fontosabb, leprogramozott) robotok között pedig a buli utáni pohárszedegetőtől a hívó szóra gazdájához siető ruhafogásig nagyon színes a paletta.

Az igen izgalmasnak tűnő robotszerkesztési lehetőség kihasználásának esélyeit egy csöppet gyengíti, hogy az alapkészlet 500 amerikai dollárba, azaz 115 000 Forintba kerül, természetesen notebook nélkül.



[www.evolution.com/er1](http://www.evolution.com/er1)

**USEXB.** A gyártó nem hazudik, amikor azt állítja, hogy új értelmet ad a „Plug and Play” szlogennek, hiszen a két pornószár nevével párhuzamosan piacra dobott Matrix Vibe eszköz valóban csak be kell dugni ahhoz, hogy meginduljon a móka. Csupán arra kell vigyázni, hogy a két vége a megfelelő aljzatba kerüljön! A tápfeszültséget az USB csatlakozón keresztül kapó szerkezet több fokozatban állítható „személyi mezzőrként” siet a notebook táskájukkal folytonosan nomád életmódod folytató, és ennek megfelelően partnereiket gyakran nélkülöző üzletasszonyokban felgülemlett feszültség feloldására.

Hordozhatóságát nagyban megkönnyíti, hogy mérete nem nagyobb egy, illetve két USB kulcsnál, így igen kényelmesen elfér a notebook hordtáska belső zsebeinek egyikében. A totális szabadságot azonban még nem sikerült elérni, hiszen drótok futnak a gép és a vezérlő, valamint a vezérlő és a rezgőfej között is, de előbb-utóbb ide is betör majd a bluetooth, és akkor akár egy unalmasabb értekezlet alatt is kényelmesen használhatóvá válik.



Szintől és pornószártól függetlenül átlagosan 38 dollár, vagyis 8500 Forint körüli összeget kell leszurkolni az igen különleges USB-humán interface-ért.

■ SCHNERKE



# ALBATRON FX 5900 TURBO

Info: [www.albatron.com/hu](http://www.albatron.com/hu)

**Bár augusztusi számunkban már olvashattatok egy komoly tesztet az NVIDIA jelenleg leggyorsabb, NV35 lapkájára épülő kártyákról, úgy gondoltuk, nem árt még egy kis helyet szorítani az ATI kontra NVIDIA párharc elemzésére.**

Erre a döntésre alapvetően két tényező vezetett bennünket: először is rengetegen írtak nekünk a cikkkel kapcsolatban kérdéseket, másodsorban az Albatron tényleg ötletgazdag megoldással rukolt elő, amelyet mindenképpen be akartunk mutatni.

Néhány évvel ezelőtt az úgynevezett „zacskós”, disz-dobozt és extrákat nélkülöző számítógép-alkatrészek rendkívül népszerűek voltak, a legtöbben úgy gondolták, hogy nem kívánnak plusz pénzt fizetni a csomagolásért, amelyet utána úgyis a szeméte vagy a fiók mélyére hajtanak. Ahogy azonban egyre drágább és gyorsabb videokártyák jelentek meg, néhány gyártó megpróbálta kihasználni a növekvő piacon rejlő lehetőségeket, és lényegesen drágábban szépen becsomagolt megoldásokat kezdett kínálni. Az ötletük igen életképesnek bizonyult, rengetegen hajlandók voltak többet fizetni az igényesebb kinézetért. Ezt példázza a nemrég bemutatott MSI GeForce FX 1D28 megjelenése is. Az Albatron azonban úgy döntött, hogy összeköti a kellemet a haszonnal. Mostani tesztlünk címszereplője igen érdekes csomagolásban érkezett: a színes kartonpapír alatt egy bármikor használható, elegáns táska rejlik, amelyen csak picit, szolid Albatron felirat utal a gyártóra. Ha tehát manapság egy kártyát nemcsak minősége és teljesítménye alapján télnék meg a vásárlók, legalább használni is tudják, amit pluszba kapnak. Ezt a táskát pedig nem kell felrakni a polcra, mindennapos használatra is tökéletesen megfe-

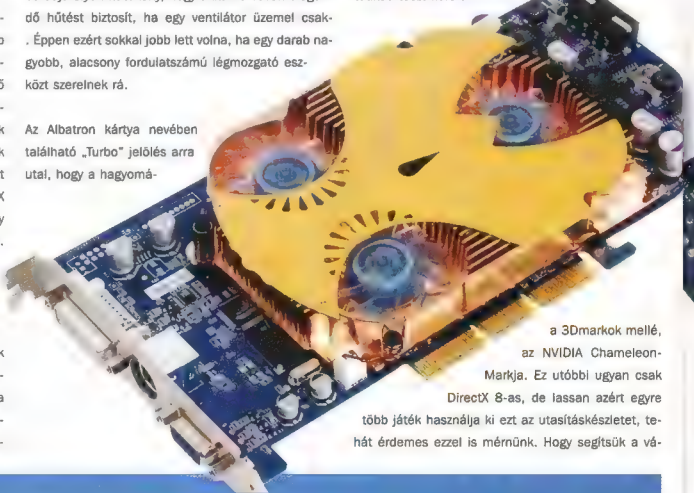
lel. A rengeteg zsebben a szokásos meghajtóprogramok mellett megtaláljuk az eléggé elavult Duke Nukem: Manhattan Projectet, valamint a videó ki- és bemenethez szükséges kábeleket és szoftvert. Az NVIDIA kártyák körében egyre népszerűbbé váló videó-bemenetet tehát itt is megtaláljuk.

A kártya másik különlegessége szintén kívülről látható: a szabadelveztetett Wise Fan technológia annyit jelent, hogy a kártya hűtőbordáján három ventilátor található, melyek közül az egyik csak akkor lép működésbe, ha a másik kettő valamelyike leáll. Az ötlet valóban értékelendő, csak az a baj, hogy nem ilyen környezetben. A gyártó ugyan büszkén hirdeti a legfeljebb 25 dBA-s zajszintet, a kártya mégis lényegesen hangosabbnak bizonyult, mint a múltkor bemutatott MSI-féle megoldás. Ráadásul a kártya hűtőbordája olyan hatékony, hogy akkor is bőven elegendő hűtést biztosít, ha egy ventilátor üzemel csak. Eppen ezért sokkal jobb lett volna, ha egy darab nagyobb, alacsony fordulatszámú légmozgató eszközt szerelnék rá.

Az Albatron kártya nevében található „Turbo” jelölés arra utal, hogy a hagyomá-

nyos GeForce FX 5900 modellekkel ellentétben a mag alapórajaja nem 400, hanem 410 MHz. Ez természetesen önmagában vajmi keveset ér, az azonban nagyon biztató, hogy a grafikus mag 500, a memória pedig 930 MHz-ig üzemelt biztonságosan. Mivel a GeForce FX 5900 és 5900 Ultra modellek között kizárólag annyi a különbség, hogy utóbbiak esetében a mag 450 MHz-en üzemel, úgy gondoltuk, ilyen beállításokkal is lefutattuk a teszteket, így rögtön ezekről a kártyákról is pontos képet kaptunk.

A bevezetőben már említettük, hogy rengeteg olvasói visszajelzést kaptunk az elmúlt időszakban. Sokan ugyanis nem akarták elhinni, hogy az NVIDIA zászlóshajója játékok alatt sem képes lekörözni az ATI megoldásait. Ezért most lényegesen több játékot kipróbáltunk, valamint újabb szintetikus teszt került



a 3Dmarkok mellé, az NVIDIA Chameleon-Markja. Ez utóbbi ugyan csak

DirectX 8-as, de lassan azért egyre több játék használja ki ezt az utasításkészletet, tehát érdemes ezzel is mérnünk. Hogy segítsük a vá-

## BENCH'EM ALL

|                  | Splinter Cell | Unreal II | 3DMark 2001 SE | 3DMark03 | Chameleon | Serious Sam TSE | UT2003 Flyby | UT2003 Botmatch |
|------------------|---------------|-----------|----------------|----------|-----------|-----------------|--------------|-----------------|
| <b>0xAA 0xAF</b> |               |           |                |          |           |                 |              |                 |
| R9700 Pro        | 47.10         | 95.35     | 16468          | 5061     | 301.29    | 124.30          | 216.94       | 80.82           |
| R9800 Pro        | 53.28         | 98.39     | 17563          | 5829     | 357.80    | 130.40          | 228.95       | 80.18           |
| GF FX 5900       | 51.94         | 90.32     | 15598          | 5585     | 190.77    | 138.10          | 217.60       | 74.70           |
| GF FX 5900 U     | 53.69         | 93.43     | 15874          | 5875     | 206.70    | 139.00          | 218.40       | 74.60           |
| <b>4xAA 4xAF</b> |               |           |                |          |           |                 |              |                 |
| R9700 Pro        | 28.22         | 71.44     | 11270          | 2653     | 114.53    | 108.80          | 126.76       | 70.39           |
| R9800 Pro        | 30.87         | 78.01     | 12671          | 3075     | 167.66    | 130.10          | 148.74       | 75.15           |
| GF FX 5900       | 46.65         | 50.55     | 11876          | 3516     | 81.44     | 122.80          | 141.22       | 66.62           |
| GF FX 5900 U     | 49.14         | 53.51     | 12403          | 3699     | 87.39     | 126.20          | 149.12       | 69.59           |

UNREAL TOURNAMENT 2003

| DM Antalus                              | DM Sumentle | DM Phobos2 | DM Inferno | CTF Face3 | CTF Citadel | DM Asbestos |
|---|-------------|------------|------------|-----------|-------------|-------------|
| <b>Unreal Tournament 2003 0xAA 0xAF</b> |             |            |            |           |             |             |
| R9700 Pro                               | 169.25      | 184.92     | 168.73     | 138.36    | 188.20      | 148.64      |
| R9800 Pro                               | 186.71      | 204.68     | 181.23     | 160.06    | 191.76      | 146.24      |
| GF FX 5900                              | 190.23      | 201.74     | 187.68     | 174.87    | 182.01      | 144.13      |
| GF FX 5900 U                            | 191.25      | 205.84     | 190.22     | 183.24    | 181.87      | 143.70      |
| <b>Unreal Tournament 2003 4xAA 4xAF</b> |             |            |            |           |             |             |
| R9700 Pro                               | 112.65      | 128.33     | 124.82     | 112.07    | 145.30      | 109.96      |
| R9800 Pro                               | 116.08      | 131.71     | 129.78     | 110.17    | 148.21      | 118.25      |
| GF FX 5900                              | 116.53      | 113.97     | 129.22     | 99.72     | 146.92      | 125.67      |
| GF FX 5900 U                            | 122.44      | 119.61     | 135.77     | 104.60    | 152.77      | 130.36      |

sárlást, szeretnénk röviden megemlíteni, hogy házáknban feltűnt a Sapphire meglehetősen jó áron, már bruttó 65 000 forint környékén beszerezhető „zacsokos”(!) Radeon 9800 kártyája, melyet bátran tudunk ajánlani mindenkinek, mert nagyon megéri az árát, ráadásul a maga általában 450 MHz fölé húzható, így teljesen állva hagyja az összes konkurens megoldást.

Ebben a tesztben szeretnénk volna tényleg biztosítani, hogy a kártyák kifussák magukat, így egy 12200-

nűleg az UltraShadow technológiának köszönhető. A többi játék esetében viszont ez sem menti meg a GeForce FX-eket, alapbeállítások mellett csak az OpenGL-

Tehát a komolyabb tesztek után is hasonló eredményre jutottunk, mint korábban: egyértelmű, mindent elsőpró győztest nem avathatunk, azonban legtöbb esetben az ATI kártyái jobbnak bizonyultak. Az Albatron terméke tehát jó, de nem eléggé. Ahhoz, hogy a fentebb említett, rendkívül kedvező áron, közel feleannyiért beszerezhető Sapphire Radeon 9800-at legyőzze, a teljesítményen túl több extraszolgáltatásra lett volna szükség, mint a videó ki- és bemenet. A jövőről egyelőre csak annyit tudunk, hogy a szeptember végén tartott Computex kiállításon minden biznossal bemutatják az NV36 és az NV38 lapkákat, melyek a GeForce FX 5600 család alapját adó NV31, illetve a GeForce FX 5900 magjaként ismert NV35 utódai. Természetesen az ATI sem rest, ők az R360 és RV360-nal készülnek. ■ **VYORL**



2400 MHz-en futó Barton magos Athlon XP-t használtunk, amely így közel tíz százalékkal nagyobb teljesítményt nyújt, mint az AMD jelenlegi leggyorsabb processzora, a 3200+ TPI-jú Athlon XP. Hogy bárki össze tudja hasonlítani az eredményeket a sajátjaival, a Bench'emAll! programot használtuk a méréshez, a ChameleonMark esetén átlagoltuk a kapott három értéket, a többinél mindig az átlagos teljesítményt vettük figyelembe. Splinter Cell esetén alapbeállítások mellett a két gyártó termékei igen hasonló eredményeket értek el, egyedül a Radeon 9700 Pro és 9800 Pro közötti viszonylag jelentős, 1,3 százalékos különbség érdemel némi figyelmet. Anizotropikus szűrés és élsimítás mellett azonban az NVIDIA megoldásai igen jelentős, hatvanöt százalékos előnyre tettek szert, ez valószí-

es Serious Sam: The Second Encounter-nél képesek maradtak alkotni, a Direct3D-t használó játékok körében rendre alulmaradtak. Itt a ChameleonMark mellett érdemes kocsit megállni: az ATI megoldásai közel 85 százalékkal gyorsabbak. Korábbi tesztünkben már említettük, hogy az NV35 nem igazán szereti a Pixel Shaderet komolyan használó alkalmazásokat, ezt sajnos nem a meghajtóprogram okozta, hiszen a legújabb, 45.23-as Detonator is ugyanígy teljesített. Ez szomorú, hogy komoly negatív pont az NV35-nek. Az anizotropikus szűrés és az élsimítás kocsit megváltoztatta a képet: Unreal II esetén például az ATI 54 százalékos előnnyel nyert, a 3DMark03 viszont az NVIDIA kezébe került, ha nem is ilyen komoly mértékben. Unreal Tournament 2003 alatt, alapbeállítások mellett a verseny összességében eléggé kiegyenlített, de ez egyes pályákra lebontva ez nem mondható el. Több mint tíz százalékos különbségek is mutatkoznak hol az egyik, hogy a másik cég javára. A látványjavítók bekapcsolása az ATI malmára hajlít a vizet, de az eltérés legtöbb esetben ezúttal sem jelentős.



ÉRTÉHELES

VIDEO: HP, ES BEMENET: KONTRAI: A GeForce FX 5900-AN  
NEM TUL NEMELKEZŐ TELJESÍTMÉNY, ÁTLAGOSULAN, RANGOS  
BŐRIS

7





**Manapság, a játékok (és egyéb munkásságok) idejében rendkívüli népszerűségnek örvend a többjátékos (multiplayeres) szórakozási lehetőség számítógépeinken. Am ennek kihasználásához megfelelő hardveres előkészületek (is) kellene. Eme két oldalon próbálom bemutatni az erre alkalmas új lehetőségek előnyeit és hátrányait.**

Gondolom, sokan vannak köztetek, akik megtagasztalták egymás erejét a különböző számítógépes játékokban. Ti már tudjátok, hogy számos módszer van a gépek összekötésére (soros kábel, BNC csatlakozás coax kábel, UTP stb.), ám manapság egyre több újabb és újabb lehetőség áll rendelkezésünkre. Vajon érdemes-e mindig váltani?

Nézzük meg elsőként az új alaplapokkal érkezett beépített hálókártyákat (nem, nem aludni küldjük a biteket, csupán a hálózatra). Roppant előnyök, hiszen - elméletileg - úgy vannak optimalizálva, hogy a többi alaplap cuccal ne akadjanak össze. Ha ilyen alaplapot vásárolunk, megkímélhetjük magunkat az esetleges hálózati problémák, valamint pénztárcánkat 2000 Ft-nyal plusz kiadástól. A legnépszerűbb kártyák támogatják a 10 és a 100 Mbit/s-os adatátviteli sebességet (full duplex esetén ezek dupláját), UTP; azaz unshielded twisted pair - ármétkolásmentes, csavart érpáru kábelben keresztül. Ilyet bármely számítógépes boltban kaphatunk készen, ám ezeknek két bökkenője van a „megveszem, bedugom, és működik” előnyével szemben: mivel késsze szerelt kábelek, így csak ideiglenes (vagy nagyon röviden lefejtett) hálózatokat tudunk építeni belőlük, ugyanis a csatlakozót nemigen tudjuk a falba fúrt lyukon átpasszírozni. Másik hátrányuk, hogy kizárólag gép-elosztó (HUB, Switch) összekötésére alkalmasak, két gép közé közvetlenül nem. Mit tehetünk ez ellen? Nézzünk körbe, és vásároljunk nyers UTP kábelt (Cat 5-ös bőven jó, ezt kapni mindenhol, de azért nézzük meg, hogy valóban az-e), RJ45-ös csatlakozót, esetleg gumí törésgátlót és

kímélőfogót. A kábel méterének ára bruttó 80-100 forint között mozog, a csatlakozó 40-50 Ft, a fogó pedig már kevesebb, mint 3000 magyar pénztér beszerezhető. Ha mindez megvan, kifúrjuk a falat, elvezetjük a kábelt, lenyújtjuk az ösöket és a szomszédainkat, fogjuk hozzá a kímélőszéket, azaz a csatlakozók kábelre passzírozásához. Illetve előtte húzzuk a végükre a törésgátlót. Ha a csatlakozót a rézrétegtől kábel felle szennyezők úgy, hogy a kábelt felőlünk dugjuk be, az erek szabványos sorrendje a következő: narancs-fehér, narancs, zöld-fehér, kék, kék-fehér, zöld, barna-fehér, barna. Ha mindkét kábelvégét így kötjük be, a boltban megfelelő, gép-elosztó közé rakható úgynevezett patch kábelt kapunk. Ha közvetlenül szeretnénk két gép közé kábelt, akkor az egyik végét az alábbi felsorolásnak megfelelően kell préselni: zöld-fehér, zöld, narancs-fehér, kék, kék-fehér, narancs, barna-fehér, barna.

Megemlítem még a csatlakozók elosztóként a HUB-ot és a switch-et, így egy kicsit részletesebben a kettő közötti különbséget. Ha körülnézünk, a HUB valamivel olcsóbb, mint társa, rövid logikai következtetéssel kikalkulálható, hogy a switch valamivel jobb. Fő előnye, hogy míg a HUB minden beérkező adatot mindenhol elküld (és a gépek döntenek el, hogy nekik szól-e az üzenet, vagy sem), addig a switch tudja, hogy melyik portján melyik gép fog, és közvetlenül annak küldi az adatokat, amelyeknek szánták. Ezáltal a kommunikáció gyorsabbá válik, mivel kevésbé foglalkal a gépeket a nem nekik szánt adatok.

Egyre gyakrabban találjuk szembe magunkat a gigabites kártyákkal. Ezek, ahogy nevük is említi, 1000 Mbit/s-os átviteli képességek. Abban az esetben, ha adattároló szervet szeretnénk kiépíteni, ahol több terabyte-nyi információt szeretnénk archiválni, és ezeket naponta frissítjük, mindenképp ilyen legyen! De ha nem (netán csak a haverokkal szeretnénk játszani a kiépített hálón), ha még teljesen felesleges ilyen kártyát beszerezünk. Ha alaplapunkra ilyen raktak, örülhetünk, de garantálom, hogy az elkövetkezendő 1-2 évben nemigen lesz gigabites switch-be csatlakoztatva (még szerencse, hogy ezek a LAN eszközök is támogatják a 10 és a 100

Mbit/s-os átvitelt). Ugyanis nem a kártyák, hanem az elosztó-berendezések ára van az egekben. Egy 8 portos gigabites switch bruttó ára 100 ezer fölé ugrik (a kábelről nem is beszélve, ugyanis a ma még nehezen beszerezhető Cat 6-os vezetékre van szükség a hibamentes működéshez ezen a sebességen). Akinek van mit a tejbe aprítani, hát tegye (azaz vegye), de pár év múlva az árak úgy is lejjebb fog menni.

Természetesen én most a réz alapú hálózatról beszélek, melynek hatótávolsága 100-150 méternyi nyers kábelben kimerül. Léteznek optikai hálózatok is, melyek 1 km-től akár több száz kilométerig is eljuttatják egyetlen kábelpáron az adatokat. Magánfelhasználásra szintén nem javaslom, ugyanis ezek az eszközök még mindig irratlan összegekbe kerülnek.

Mit tehetünk, hogy olcsón, nagyobb (2-300 méteres) távolságra el tudjuk élni barátainkat digitális formában? Szerencsére a technika ezt is megoldotta: használjunk úgynevezett Wireless LAN eszközöket. Ezek a kutyák kábel nélkül, rádiófrekvencián keresztül kommunikálnak. Magyarországon egyelőre a 2,4 GHz körüli mikrohullámú frekvencián továbbíthatjuk az adatokat. Létezik egy rendkívül szigorú nemzetközi vizsgázott rendszer WiFi néven. Amely eszközök átmennek ezen a teszten, azok garantált, hogy együttműködnek egymással - még különböző gyártmányú termékek esetén is. Az itthon engedélyezett 802.11b szabványnak megfelelő készülékek eredetileg 11 Mbit/s-os átviteli voltak képesek, ám már megjelentek 22, illetve 54 Mbit/s-os átvitelt támogató eszközök is (sőt, most össze ígéri a 108 Mb/s-osakat). Utóbbiak már a 802.11g szabványnak felelnek meg, amely szintén használható kis házakban. Természetesen ezek nem fix sebességek, ugyanis a különféle környezeti hatások rendkívüli módon befolyásolják az adatátvitelt. Mivel mikrohullámról van szó, ezek fő jellemzője, hogy pattognak, azaz nem mennek át a falon. Így kezeznünk kell közvetlen látást biztosítani a készülékeknek (különben még 30 méter sem lesz a hatótávolságuk). Megoldható, hogy központ nélkül, úgynevezett Ad Hoc (ideiglenes) hálózatot építsünk ki velük, ebben az esetben a hatótávolság (nincs központ, amely továbbítsa a jeleket) és a hasznosított sebesség kissé lecsökken. Amennyiben beszerezünk egy központot (szakmailan Access Pointot), az éteri hálózatomat összeköthetjük vezetékess rendszerünkkel, és a már említett sebesség és távolság hátrányait is kiküszöbölhetjük. Fontos megemlíteni, hogy a törvényi szabályozás szerinti ezek a kábel nélküli eszközök bejelentés nélkül kizárólag beltéri alkalmazásra használhatók. Az engedélyeztetést a forgalmazóknak kell elvégezni, így tőle kell számon kérni a szükséges papírokat külön használat igényének esetén. Hosszas utánajárássomnak kö-

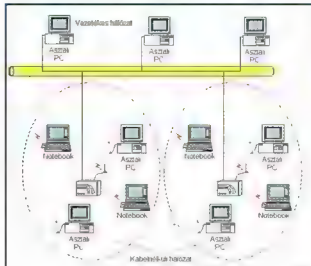
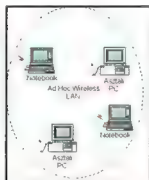




szönetben kiderült, hogy jogilag beltéri használatnak számít, ha különböző épületeket kötünk össze úgy, hogy a készülékek a négy fal között helyezkedjenek el (még külső antennát sem kaphatunk ki a kültérre). Ha már említésbe hoztam az antennát, azt is figyelembe kell venni, hogy a wireless eszközöket bejelentés nélkül kizárólag a vezeték nélküli USB-s (azaz amelyeket nem közvetlenül, hanem kábellel kell az USB portra kötni) wireless eszközöket javasolom, ugyanis ezeket USB hosszabbító kábellel 5-10 méterre el le-

het vinni a számítógéptől, és az adás-vételnek megfelelő pozícióba helyezhetjük. A HIF-nek e témában feltett kérdéseimet és a rá érkező választ a CD-melléklet Hálózatok rovatában már olvashattatok.

Ha a hálózatunk már kiépült, és rendelkezünk internetes kapcsolattal, miért ne osszuk meg a többi gép között? Két lehetőségünk van: szoftveres, illetve hardveres megosztás. A szoftveres esetén egy számítógép végzi el a szükséges teendőket, emiatt annak állandóan bekapcsolva kell lennie. Szakik megoszthatjuk Linuxsal (például az egy floppyrezerznyi Coyote Linux), vagy egyéb ingyenes oprendszerrel, akik kevésbé virtuózak, azoknak ajánlom a windowsos módszert. A picipuha szoftveruraldom a 98SE ablakaiba építette be először az internetes megosztást (ICS - Internet Connection Sharing), innentől kezdve mindegyikben megtalálható. Mivel már írtam erről, nem részletezném ennek működését. Előnye, hogy már egy P100-as gép 32 MB RAM-mal is elegendő, így újra leporolhatjuk a padlásunkon tárolt házikót (ha még nem ajándékoztuk el kedves ismerősünknek). A hardveres lehetőség, hogy beegyünk egy kicsit

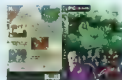


nagyobb számítógépes boltba, és egy routert veszünk. Ezt 2-3 évvel ezelőtt nem ajánlottam volna még, mivel igen költséges mulatság volt abban az időben, de ma már bruttó 15000 Ft alatt is kaphatunk ilyen eszközt. Előnye a roppant könnyű kezelhetőség (bónuszban kérésztől), általában beépített 4 portos, 10/100-as switch-csel rendelkezik - megspóroltuk a külön elosztó-berendezés árát. Mivel már őket is kivésztém anno a CD-mellékletben, így róluk is most csak ennyit szólnék. Remélem, e kis cikk segített benneteket kicsit kikészíteni a hálózat csapdájából. Ha bármilyen kérdésetek felmerül e témában, bátran írjatok (legfeljebb válaszolok)! ■ Duci

## GAMER MAGAZIN 2003/08 GHOST MASTER JÁTÉK

**Ghost Master PC CD-t nyert:**

Jugovits Péter - 8200 Veszprém  
Hanzel Dániel - 2840 Orosháza  
Czető Csaba - 2760 Nagykáta



## ADAPTÁCIÓ - JÁTÉK

**Az orchideatolvaj c. Susan Orlean - könyvet nyert:**  
Kovács Zsuzsanna - 4097 Tiszagyulaháza

## HÓTVAGOS SZERELEM JÁTÉK

**xxXx CD-t nyert:**

Rebák Tibor - 4564 Nyírmada  
Ember Gábor - 3535 Miskolc  
Patik Ferenc - 8000 Székesfehérvár

**Nemzetbiztonság Bt. pótlót nyert:**

Kovács Attiláné - 4097 Tiszagyulaháza  
Joó Imre Zoltán - 9700 Szombathely

## GAMER MAGAZIN 2003/09 ODEON JÁTÉK

**Agyament Harry DVD-t nyert:**

Erős Norbert - 1157 Budapest  
Rigó Kristóf - 5700 Gyula

## TERMINÁTOR 3. JÁTÉK

**Terminátor 3. pótlót nyert:**

Eichübel Szilárd - 3261 Abasár  
Erős Norbert - 1157 Budapest  
Varga Anikó - 1157 Budapest

# Szinte ingyen, akár 180.000,- Ft adójóváírással, részletre is!

ATX Midi torony P4, 300W

Abit 807 II  
Celeron 2 GHz  
256 MB DDR 266 MHz  
105 gombos, maggyer  
Samsung Syncmaster 17" 753s1  
Geforce4 MX 440 64 MB TV  
1.44 MB floppy  
WD 60 GB 7200 HDD  
LG 52X CD-RW  
Aleguyen AC97  
Genius SP-6065  
Hálózati kábel  
Genius 56K bels  
A4Tech SWOP-35 optikai gőgős  
Sose Linux 8.2 OEM, OEM Ponda 6 hónapos  
USB PEN DRIVE 128 MB

ATX Midi torony P4, 300W

Abit 807  
AMD Athlon XP 1.6 GHz 2000 +  
256 MB DDR 266 MHz  
105 gombos, maggyer  
Samsung Syncmaster 17" 753s1  
Geforce4 MX 440 64 MB TV  
1.44 MB floppy  
WD 60 GB 7200 HDD  
LG 48x/24x/48x CD-RW - 16X DVD rombo  
Aleguyen AC97  
Genius SP-6065  
Hálózati kábel  
Genius 56K bels  
Genius Netscroll +  
Sose Linux 8.2 OEM, OEM Ponda 6 hónapos  
USB PEN DRIVE 128 MB

Brutto  
3 év  
garancia  
179.900,- Ft

Brutto  
189.900,- Ft

**minden, ami számítástechnika**  
**www.gwerty.hu**

Ne maradj le róla!

**Sulinet  
expressz**

**Qwerty Computer:** 466-9377, **EPSON:** 466-5419  
**Mammut:** 345-8255, **Duna Plaza:** 270-6655

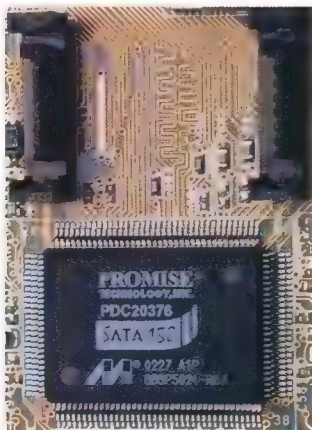


**MÉRT KELL A S-ATA?** Az újabb alaplapokon rendre feltűnő, egyre inkább előtérbe helyezett új eszközcsatló szabvány, a Serial-ATA lesz cikkünk témája. A terjedelmi korlát miatt a részletes technikai dokumentációtól el kell tekintenünk. Igazából nem is szeretnénk haszontalan fejtájtással, száraz adatokkal untatni a kíváncsi olvasókat, hanem általános körképet kívánunk arról adni, hogy mi a S-ATA, és miért jó (vagy nem jó) nekünk ez az új csatló. A jelenleg használatos, régebbi alaplapokon úgynevezett Parallels, azaz P-ATA, de inkább csak ATA néven emlegetett csatlakozókat találunk. A csatlakozás könnyen felismerhető, hiszen 40 tűs-két használ, továbbá általában kettőt találunk belőle az átlagos alaplapokon: van egy Primary (elsőleges) és egy Secondary (másodlagos). Erre csatlakoztatjuk az E-IDE (ATAPI) eszközeinket, a CD/DVD meghajtókat és régebbi merevlemezeket 40 eres, az újabb (ATA-66, 100, 133 üzemmódban működő) eszközöket 80 eres szalagkábelrel. Bár a szalagkábel helyett az utóbbi időben már sokan használnak hengerelt csőkábel, ez valójában nem hozott érdemleges változást, a kábelben futó szálak mennyisége ugyanaz, csak épp gusztos szalag helyett még gusztább szafaládé kiszereelésben tekernek. Az ATA-133 (UDMA-6) módban működő merevlemezek a 80 eres kábelek és az eredeti (kismértékben ugyan kozmetizált, de valójában csak erőszakkal feltuningolt) ATAPI szabvány fizikai határát feszegetik, így ezen az úton nem lehetett továbblépni. Az ATA-100 és az ATA-133 merevlemezek már nagyon jó minőségű kábel igényelnek,

kábelhosszuk szigorúan korlátozott, a különböző todatékokkal és csatlakozókkal járó bővítések (pl. a kivehető merevlemez fiókok) pedig erősen veszélyeztetik az adatok biztonságát. Persze sokan annak köszönhetik az adatesztést, hogy keverik a különböző szabványokat (ATA-133-as merevlemez ATA-33 fiókban próbálnak meg üzemeltetni), vagy helytelenül kábelneznek (a szabvány szerint a master egységnek a kábel végén van a helye, a slave-nek középen, és az alaplaphoz a középső kábeltől távolabb eső kábelvéget – többnyire színnel is jelölik – kell csatlakoztatni). Az ATA ugyanis két eszközt kezel egy kábelben, egy úgynevezett master és egy slave egységet. Jellemzően csak egyikőjük kommunikálhat egy időben, de a master egység előnyt élvez (ő kapja meg elsőnek a „szólasí” jogot a buszon). A szabvány erősen idejétmúlt és nagyon sok buktatót hordoz magában. Megérett az idő a váltásra.

**HICI A S-ATA, DE VÉHONV.** A S-ATA csatlakozás legszembetűnőbb tulajdonsága – laikus szemmel – az alaplap csatlakozó mérete. Ugyanis igen kicsi. Egyenest következik belőle, hogy a S-ATA kábel is vékony: sokkal vékonyabb, mint a hagyományos ATA kábel, még akkor is, ha utóbbit hengerbe szuszakoljuk. A S-ATA kábelre egyetlen egységet fűzhetünk (az alaplapon kívüli, hehe) fel, meghozzá olyant, amelyek S-ATA csatlakozóval rendelkezik. Normál ATA egységhez is vásárolhatunk átalakítót, amellyel S-ATA kábelre csatlakoztatjuk, de ennek nem sok értelme van, ugyanis egy dedikált S-ATA eszköz nem csak a csatlakozójáról ismerzik meg, hanem attól, hogy ezt ki is tudja használni, azaz gyorsabb adatátvitelt produkál. A S-ATA jelenlegi változata – folytatva az időtlen számozást – amolyan ATA-150-nek is megfelel, hiszen most körülbelül 1,5 gigabit/sec átvitelre képes, de a jövőben természetesen tovább gyorsulhat (és fog is!). A vékonyabb, könnyen kezelhető S-ATA kábelnek további előnyei is vannak. Egyrészt aszimmetrikus kialakításának köszönhetően nehéz fordítva felérletetni a csatlakozóra (ez is komoly szempont, és tessék csak elhinni, egyesek képesek lesznek még ezt is elkeverni), másrészt kevesebb helyet foglal. Utóbbi nem csupán esztétikai élvezetet nyújt a számítógéphezát második otthonának tekintő tuninglovag számára, de kevésbé fogja meg a házban áramló levegőt is elősegítve a jobb hűtést (szemben a régebbi típusú szalagkábelekkel, amelyek salátaleveleiként tudtak ráborulni a 90 fokban melegben nyögdecslő VGA kártyára). A S-ATA ká-

bel leginkább a medvecukorra hasonlít (de nem kimondottan ánszízi), és valóban élmény vele dolgozni: az ember keze még 4-5 bekötött S-ATA eszköz kábeli között is játszva utat talál, egy-egy ódi szalagkábel már-már otrombának tűnik a sok elegáns S-ATA zsinór mellett. Kár lenne abba a hitbe ringatni bárkit is, hogy a S-ATA merevlemez – a csatlakozón kívüli – túl sok mindenben különbözne az azonos fordulatszámú és megegyező méretű gyorsítótárral (cache) rendelkező testvéreikhez képest. Azért azt el kell mondani, hogy ma, a kommersz piacon a S-ATA csatlakozással ellátott merevlemezek a legfurábbak. Nem sokkal, mint egy 10%-kal tudnak az ATA-100, 133 merevlemez fölött menni szelekciónális átvitel során, de ez jól jöhet, különösen nagyobb állományok mozgása-kor, nagy mennyiségű adatátvitel során (pl. multimédiás felhasználás, audio- és videoditálás). A teljesítménybeli ugrás tehát nem lesz szembetűnőbb, mint mondjuk az ATA-100-ról 133-ra váltásnál volt. A S-ATA merevlemezek hátsó panelén egyszerű tápcsatlakozót is találunk – sajnos ehhez viszont mindenképp átalakítót kell használni. Az új tápcsatlakozást egyébként annak érdekében vezetékbe, hogy a S-ATA eszközök hot-swap megoldása (az operációs rendszer leállítása nélküli merevlemezcsereje) egyszerűbb lehessen. A hot-swap egyébként megfelelően vezérlehető csatlakozás használatkor vehető igénybe, tehát alapból a S-ATA (ugyanúgy, mint a normál ATA) nem alkalmas ilyen hot-swap csereére. Sokan keverik a hot-swap fogalmat azzal a felelőtlen trükkkel, hogy az eszközelelőből eltávolított merevlemez vezérlőből lerángatják a vinyókat – ez szigorúan tilos, és a legtöbbben csak addig teszik, amíg tönkre nem vágnak egy alaplapot és/vagy egy merevlemez. A S-ATA tehát alapkészítésben még nem hot-swap képes, de előrébb jár, mint a rendes ATA. Innen folytatjuk legközelebb. ■ **PPETER**



# Viszonteladónk:

Cédus Kft 06 1 433-4147  
Intercomp Kft 06 1 487-0887  
Miera Hungary Kft 06 1 239-8511  
Unitelcity Kft 06 1 239-4800

# Kiemelt kiskereskedők

Budapest: Aqua Computer 06 1 322-4658  
Lord Computer 06 1 469-6000  
Fűzesabony: Ramovill Center 06 36 341-338  
Miskolc: Infobox 06 46 41-40-40

# KTC®

## Az egészséges monitor

### 3 év helyszíni garancia



**KTC-7002 FE**  
17" Flat képcső  
1600x1200 @ 60Hz  
75KHz

**KTC-9002 FE**  
19" Flat képcső  
1600x1200 @ 75Hz  
95KHz



**KTC-K7002 L**  
17" LCD kijelző  
beépített hangszórók  
1280x1024 @ 85Hz  
Contrast 500:1  
Brightness 350cd/m<sup>2</sup>



## HYDOR Seltz L vízpumpa-sorozat

- megbízható, csendes vízpumpa-család
- víz alá merítve és vízen kívül is használható
- szabályozható teljesítmény
- kiváló pl. számítógépek hűtésének működtetésére!



| Típus                   | L10 | L20 | L30  | L40  |
|-------------------------|-----|-----|------|------|
| Max. vízforgatás (l)    | 250 | 700 | 1200 | 2800 |
| Max. emelőmagasság (cm) | 50  | 135 | 195  | 230  |
| Teljesítmény (W)        | 5   | 14  | 27   | 55   |

Aqua Pet Kft. Kis- és nagykereskedő  
1194 Budapest, Méta út 31. (Méta Színház)  
Tel/fax: 280 7253, toll: 348 06 41, 348 0370  
Internet: [www.aquapet.hu](http://www.aquapet.hu)  
(ugyanitt akvarisztika és halak)



## A Belváros szívében



## Számításba jövünk

|                                  |                      |   |
|----------------------------------|----------------------|---|
| ABIT NF7 / NF-S                  | 17.480/20.880        | www.magicompany.hu<br>Nyitva:<br>H-P 10-20<br>Szo 10-16 |
| ASUS A7N8X-X / A7V-600           | 16.920/18.320        |   |
| AMD 1900+/2500+/2800+            | 11.920/19.760/36.720 | info@magicompany.hu                                     |
| SB Live! / Audigy-2              | 6.320/15.760         |   |
| HDD Maxtor 7200rpm 80GB / 120GB  | 15.920/20.240        | info@magicompany.hu                                     |
| HDD Seagate 7200rpm 80GB / 120GB | 15.960/19.120        |   |
| VGA ATI 9600Pro / 9600           | 35.600/54.600        | info@magicompany.hu                                     |
| VGA FX 5200 / 5600 256MB         | 13.960/31.920        |   |

# MagiComp

|                     |                  |        |                    |        |
|---------------------|------------------|--------|--------------------|--------|
| 2<br>garancia<br>év | 80-120 256MB     | 6.160  | CompactFlash 256MB | 10.960 |
|                     | 80-333 256MB DDR | 9.280  | Memory Stick 128MB | 10.560 |
| 2<br>garancia<br>év | 80-333 512MB DDR | 17.760 | Sec. Digital 128MB | 9.360  |
|                     | 80-400 256MB     | 10.320 | Sec. Digital 256MB | 15.920 |
| 2<br>garancia<br>év | 80-400 512MB     | 19.600 | Smart Media 128MB  | 6.720  |
|                     |                  |        |                    |        |



# PRO FUTURO

► EGY KIS NANOTECHNOLÓGIA

**Ismét itt. Hát ezt is megértük, és még mit megfogunk. Amúgy, mint ahogyan azt már észlelhettétek, én fogom vezetni a jövőben ezt a rovatot. Esetleges véleményeiket, kívánságaitokat (a témával kapcsolatban) az e-mail címemre várom.**

Mielőtt rátérnénk a témára, előtte talán próbáljuk meg behatárolni: mi fán terem a nanotechnológia? Hátha valaki nem tudja.

A nanotechnológia az atomi méretű dolgok előállításával foglalkozó tudomány. Hogy mindenki kb. viszonyítani tudjon a méretekkel: A baktériumokat gondolom, mindenki ismeri, egyrészt a biológiai-könyvből, másrészt pedig mindenki napi kapcsolatot tart fent velük, hiszen megbetegedéseink egy részét nekik köszönhetjük. Tudni kell róluk, hogy annyira picurkák, hogy úgy járhatnak ki-be szervezetünkre, ahogyan a kedvük tartja. Na mármost 1 baktérium jellemző mérete kb. 1-10 mikronos tartományba tehető. Egy mikrométer az 1000 nanométer. Tehát egy baktériumot hozzávetőlegesen 1000-10000 egy nanométeres szeletre lehet feldarabolni. A nanotechnológia végtérmekei az 1-100 nanométeres tartományban vannak, azaz simán készíthetünk egy baktériumnak cipőt, salátát, sapkát teler vele, hogy meg ne fázzon a lelke.

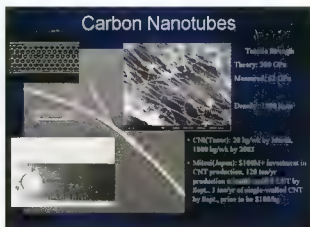
Mielőtt valaki azt gondolná, hogy hűűű, mire képes manapság a technika, meg hogy 21. század rulez, akkor csak úgy megemlíteném, hogy az első elektronmikroszkópot 1933-ban E. Ruska fedezte fel (a gép nanométeres felbontást tudott). Valamint még azt is, hogy 1981-ben néhány svájci eszkírkak a fénymikroszkóptól és az elektronmikroszkóptól teljesen eltérő elven működő mikroszkópot fejlesztett ki, melynek neve az alagútmikroszkóp lett. Na, ezzel a szerkezettel a nanométer egy tízedét is lehet vizsgálni. (Binning és Rohrer 1986-ban Nobel is kaptak érte). Az alagútmikroszkóp nagyon hegyes (egy atomban végződő) szondával „letapogatja” a vizsgált tárgyának felületét, és azt egy számítógéphez továbbítja láthatjuk ennek letapogatott domborzati térképet.

A következő zseniális elme a témában Iijama japán kutató volt, aki felfedezte 1991-ben a szén-nanocsövet (szénatomokból felépülő cső, melynek falvastagsága 1 atom, a cső átmérője pedig 1 nanométer). Iijama is Nobel kapott, mert az jó (1996-ban). Ez a felfedezés nagyon fontos, mert azóta kiderült, hogy ezek a nanocsövek még nagyon sok mindenre jók lesznek kedvező mechanikai és elektromos tulajdonságaik miatt. Felfedezése után a NASA tudósai is már simán elgondolkoztak olyan dolgokon, amelyek előtte csak sci-fi regényekben (Arthur C. Clarke) fordultak elő, ilyen például az űrlift (mely ötletet mérnöki szemmel először Jurij Arcutanov vizsgált). Mivel a NASA-nak volt rá pénze,ők kísérleteket is folytattak egy eset-



leges űrlift kivitelezésén, hiszen sokkal vagányabb lifttel felmenni egy műholdra, mint űrsiklóval (és talán biztonságosabb is?). Persze a kivitelezés nem olyan egyszerű, hiszen ahhoz, hogy a lift a geostacionárius pályán keringő műholdig tudjon felemelni bennünket, ahhoz kb. 35800 km hosszúságú „kötélre” is szükség van, amely azt felhúzza. A gond eddig a súly volt, mégpedig azért, mert nem volt olyan anyag (csak a gyémánt), amelyik saját magát elbirta volna ilyen léptékekben. De a nanocső, az ezt is tudja, mert a szálrözsága meghaladja a gyémántét. Tehát napjainkban folyik a kutatás, hogy vajon ki lesz az első, aki megalkotja az első űrliftet.

Persze a nanotechnológiának nem csak az űrkutatásban, a számítástechnikában, hanem az orvostudományban is nagy szerepe lesz. Gondoljunk csak bele, hogy mi, emberek (de az állatok is) atomokból épülünk fel. Molekuláris szinten a DNS-ünkbe vagyunk kódolva, hogy hogyan is gyártódnak le, cserélődjenek sejtjeink. Az öregedés ügye a gyártási hiba. De mi történhetne akkor, ha olyan nanogépek állnának a rendelkezésünkre, amelyek korrigálni lennének képesek testen, vagy inkább sejtben belül az esetleges elírásokra. Ugye, rögtön megindul a fantázia? :) Pedig ez nem csak ez utóbbi kérdés. A Humán Genom Program céljaitól tűzte ki, hogy megtegye az emberi genetikai kódokat. És ha már valamit olvasni tudunk, azt ugye írni is akarjuk, és persze fogjuk is, mint Marcsi néni a Bacsit.



APRÓSBÓK



**A jó építész nagyokat mer álmodni.** David Nelson és Ron Klemencic jó építészek. A mostani projekt egy 170 emeletes toronyház, amely közel kétszer akkora szerény 827 méteres magasságával, mint az Empire State Building. Terveik szerint az épületmonstrum Hongkongban fog állni, és számításai szerint 52000 embernek ad majd otthont kórházakkal, iskolákkal és minden jóval, ami ahhoz kell, hogy az ember véletlenül se akarjon ki-mozdulni a kuckójából. A liftforgalmat 100000 ember per napra számollák, amiből következtetni lehet, hogy a liftszerelőnek mindig lesz dolga. Az építési költség 10 milliárd dollár környékén mozog, és az építési idő előreláthatóan 10 év lesz.

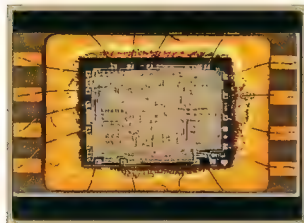
**Új infravörös teleszkóp látta meg a napvilágot a NASA műhelyében.** És persze tökéletesen működik is, nyilatkozta a minap az Egyesült Államok Űrkutatási pénzeit elkölteni hivatott tudósársulat. Ez a teleszkóp is része annak az 1,2 milliárd dolláros kutatási programnak, melynek keretében 3 korábbi „Ismerd meg a környezeted!” program is zajlott (zajlik). A 3 korábbi vizsgálat során a tudósok látható fényvel, röntgensugarakkal, illetve gamma sugarakkal vizsgálták a világűrt a Hubble Űrteleszkópot, a Chandra X-ray Observatóriumot és a Compton Gamma Ray Observatóriumot használva. A kutatók az új teleszkópot idegen bolygókra esetlegesen előforduló élet jeleinek felkutatására fogják használni, nyilatkozta a NASA.



**Új szervek a nanotechnológia segítségével** A tudósoknak sikerült kifejleszteniük egy miniatűr keringési rendszert (az erek szerteágazó hálózatát, amelyek biztosítják a tápanyagot és az oxigént a szöveteknek), mely hatalmas lépés a mesterségesszerv-létrehozás területén. A hagyományos szövet-előállító módszerekkel már sikerült olyan strukturális szöveteket előállítani, mint például a bőr vagy a porc. A gond eddig az volt, hogy nem tudtak olyan keringési rendszert alkotni, amely ezeket a szerveket behálózta volna. Éppen e miatt eddig nem lehetett olyan bonyolult szervek létrehozásán okoskodni, mint például a vese vagy a máj (amelyek ugye nagyon fontosak). Az MIT (Massachusetts Institutes Technology) és a Harvard Medical School kutatói azonban számítógépi segítségével olyan véna és artéria hajsztáleres rendszert hoztak létre, amely a 3 milliméteres átmérőnél kezdődve egészen a 10 mikronig elvékonyodik. Mohammad Kaazempur-Mofrad, a kutatás vezetője szavaival: „Elio keringési rendszert használtunk modellként, lemasoltuk az elágazási szögeket és a méretarányokat. Azonban az egészet optimalizálva sokkal hatékonyabb rendszert alkotunk.” Az érhálózatokat egy 15 centiméter széles szilikonostyába karcolták, és ezekre a karcolatokba egy biológiaiag lebomló (szerves) polimer réteget vittek fel. Majd két ilyen fél lapkát, mint óntóformát összehibontottak és egy mikroporózus membránnal összeforrasztották őket, így miniatűr keringési rendszert kaptak a két „óntóforma” között.

Az egyik oldalról endoteliális sejteket (belső sejtek) – azok a lapos sejtek, amelyek a véerek falát egy rétegben belülről borítják –, a másiktól pedig más sejteket nyektáltak be ebbe a kis miniatűr érhálózatba. Az endoteliális sejtek rápatkáltak a nanocsovecskék belső falára. Később ezek a polimer csövek elbomolva egy természetes érhálózathoz hasonló érhálózattá hagytak maguk alatt. Ez a technológia hatásos lesz majd a vese- és a májszövet oxigénhez és tápanyaghoz juttatásában. Ezzel a technológiával készült egy rétegező rendszert már beültettek patkányokba, és a sejtek két hétig túl is éltek. Tehát még nem tökéletes, és az állatvédők biztosan nem fogják szeretni. A fentebb említett nevű kutató becslése szerint kb. 10-15 év múlva talán eljuthatunk arra a szintre, hogy emberi páciensek élvezhessék ennek a technológiának az előnyeit.

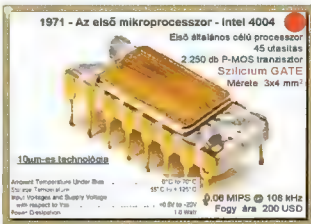
**Nanocsovecskéből memóriachip.** A szén-nanocsovecskéből készült memóriachip-gyártás mérföldkőhöz érkezett. A prototípus chip több száz-milliárd nanocsovecskét tartalmaz, és becsült kapacitása 10 Gbait lesz. Ha a fejlesztés befejeződik, állítja a fejlesztő cég (Nantero, Boston), akkor az NRAM (Nonvolatile Random Access Memory) sokkal több adatot fog tudni tárolni, mint a hagyományos memóriák. Az adatok pedig a számítógép kikapcsolása után sem fognak elveszni. Ezzel a fajta memóriával a számítógépek szinte azonnal be fognak tudni bootolni (persze nem Windowszal, az biztos). A fejlesztők abban is biztosak, hogy az új memória sokkal gyorsabb is lesz őselekt előideinél.



A nanocsovecskés chip a váltást ellentétben nem úgy készül, hogy megpróbálnák a nanocsoveket a megfelelő rendezésbe felvinni a szilikonra, hanem a Nantero véletlenszerűen hordja fel a nanocsoveket a szilikonostyá felületére.

Utána egy különleges számszámláló elválasztja azokat a nanocsoveket, amelyek nem a megfelelő helyen vannak.

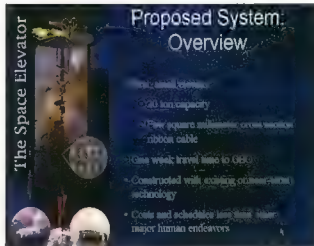
A kreatív áttörés a tégy mindenhová nanocsoveket-elv” nyilatkozta Greg Schmergel, a Nantero vezérigazgatója. Azok a nanocsovekek, amelyek megmaradnak, kötegekbe rendezik az elektródapárok között az otya felületén. Egy kis elektromos mezőt generálva a csövecskék vagy úgy módosulnak, hogy áthidalják a rést a két elektróda között, vagy úgy, hogy nem. Ez a két „állás” különböző vezető képességgé, így könnyen lehet értelmezni ezzel reprezentálva a bináris 1-et vagy a 0-t.



Ha viszont már olvasni és írni is tudjuk ezt a tervet, onnan már csak egy lépés olyan gép létrehozása, amely akár bele is tud javítani. De egy fullerén – gömb alakú szénatomokból álló molekula – molekulában akár hatóanyagokat is célba lehet majd juttatni az emberi testen belül a megfelelő helyre. És talán ez hamarabb kivitelezhető is lesz, mint a nanogépek.

A mai technológiákkal csak nagy léptékben tudjuk formálni a környezetünket, ami atomi szinten is végbemegy, de csak nagyobb tételben

(hőkezelés, forgácsolás stb.). Ezek a módosítások a jövőben elvégezhetők lesznek a környezet túlzott terhelése nélkül is. Gondoljunk csak bele, hogyha nanogépeinkkel tologatni tudjuk az atomokat ide-oda, akkor már nem lehet gond magából a nyersanyagból kinyerni a szükséges atomokat, és azokat olyan elrendezésbe tologatni, amelyenre éppen szükségünk van. Persze ez még a távoli jövőben lesz ilyen egyszerű, de az alapok már most rakódnak le a következő lipari forradalomhoz. ■ Dacnre





# TERRATEC EGER

www.pixel.hu

9

Új hónap, új Beatman. Na jó, ez egy kicsit túlzás, de az elmúlt időszakban a Freecom fejlesztői tényleg odaléptek a gáznak, hiszen a fantasztikusan jól sikerült Beatman Flash Recorder helye még ki sem lehetett az asztalunkon, amikor máris újabb Freecom lejártszó pottyant oda. A Beatman 3 (jól név, bár szakítanak egy jól bevált recepttel) bizonyos tekintetben előre, másrészt visszalépés, de én inkább úgy fogalmaznék: más. Ugyanis a lejártszó alapjául szolgáló 10 adattartó lufi után a CD lemez lett (igaz, a régi Beatman I-II lejártszóval ellentétben ez már nem csak a 8 cm-es, hanem a normál méretű CD lemezek fogadására is képes), viszont kapott egy igen hasznos FM rádiót, és végre – a Freecom sorozat történelmében először – saját, beépített akkumulátora van! Utóbbi talán az egyik legfontosabb újítása, hiszen a ceruzaelemes megoldás kissé drága játéki, a tölthető elemekhez szükséges külön töltő meg néha kényelmetlen. A Beatman 3 saját NiMH alapú akkumulátora derekasan helytáll, az eddigi Beatman lejártszók közre ez nyújtja a leghosszabb – utántöltés, vagy cseréje nélkülű – lejártszási időt. Noha a dobozán ígért 35 órási lejártszási idő csak abban az esetben realizálódik, ha kizárólag rádióhallgatásra használjuk, az Audio CD és MP3 hallgatásra használt lejártszó is vígan kibír egy teljes napot „etetés” nélkül. A kisebb Beatman-változatok bizony sokkal gyengélekedtek a rosszabb minőségű, karcolt lemezekkel, a 3-as változat meglepően jól kezel a viharvert korongokat, legyenek azok gyári, vagy házilag írt CD-R vagy CD-RW lemezek. Természetesen a kis Beatman lejártszókhoz korábban összeállított, 8 cm-es lemezeir írt MP3-gyűjteményünknek sem kell búcsút mondanunk, a kisméretű lemezeket is gond nélkül kezeli. Az újrairhatók korongok esetében nem tesz különbséget az első generációs és a High-Speed CD-RW lemezek között, tehát erre sem kell figyelni: gyakorlatilag mindeven. Kijátszaja az eddigi legegységnyibb a Beatmanok között, hihetetlenül vékony (1,4 cm-nél is laposabb), és a külső „Magnesium Metal Cover” nagyon dögössé teszi. Van egy kényelmes távirányítója is, amelyet a fejhallgató és a lejártszó közé ikatathatunk be, de sajnos ennek kezelése – szokásos módon – kissé sajtós, meg kell szokni a Freecom fejlesztőinek a – mienkélti bizonyosan messze álló – gondolkodásmódját. Ha ezen tüstünk, akkor a herkenytő 100%-os élvezetet nyújt, ugyanis hangminőség, hangereje a Freecom eddigi lejártszóhoz hasonlóan szuper! A kis kijelzőn kultúráltn képes megelentíteni a szükséges információkat, pont használatnál mennyiségű és jellegű adatot közöl – néha a kevesebb több is lehet.

mint a mellékelt ábra is mutatja. Sokan talán ódzkodnak tőle, hogy a memóriakártyás lejátszók korszakában egy ilyen (csak ezekhez a lejátszókhoz mérten) monstrumot hurcoljanak magukkal, de bi-

ceruzaelem vagy ennek megfelelő utántöltött akkumulátor a rendelkezésünkre áll. A lejátszás közben nem csak a fejhallgató kimenetén, de külön vonalkimeneten is megjelenik muzsika, így más hang-



zony a CD-alapú lejátszás legnagyobb előnye az összes zenerajongót falhoz állíthatja:

rendes auto CD-k lejátszásának minősége sok esetben össze sem vehető az MP3 vagy WMA tömörítési anyagokéval. A Beatman 3 lejátszóval tehát nem kell kompromisszumot kötni, mert a zenél CD-ink tökéletesen szólnak meg a segítségével.

Lejátszó firmware programja egyébként utólag frissíthető, a Freemod oldalán majd megtalálhatjuk az újabb változatokat, amelyekkel akár újabb formátum támogatására is képessé tehetük a jelenleg „csak” MP3-, WMA- és audio CD-kompatibilis terméket. A beépített rádiós részes hasonló a Beatman Flash Recorder készülékben látotthoz: kényelmesen kezelhető tuner előre definiálható állomásokkal, gyorskereséssel. Felvinni ugyan nem tudunk róla (egyébként nem lépődnek meg, ha CD-írárs képes változat is megszületne a közeljövőben), de rádiós képességeikkel együtt ez a lejátszó szinte a tökéletesség határát súrítja. Ha nem kellene a kezelőfelületlenségén fanyalgognom, nem igazán tudnám elmarasztalni a készüléket. A lejátszó üzemeteltethető a külső adapterről, vagy a kissé furcsa kinézetű elemes modulról, amelyet szintén a dobozban találunk. Ez egy szivarr emlékeztető fekete henger, amelybe két ceruzamelel helyezhetünk, majd csatlakoztathatjuk a lejátszó megfelelő bemenetéhez. Ennek köszönhetően olyan helyen is boldogulunk a lemerült akkumulátor Beatman 3-mal, ahol nincs konnektor, de

rendszere könnyen csatlakoztathatók. A Beatman 3 nem tűnik finnyásnak, a lemezekre nem érzékeny. Mind a CBR, mind VBR kódolású MP3 állományokat gond nélkül lejátszza, még a gyengébb minőségben kódolt fájlok is élvezhetően szólnak. Rend, Rendes audio CD esetén a tömörítetlen zenei hanganyag gyönyöreit is maradéktalanul élvezhetjük, a lejátszás igen pontos ebben az üzemmódban is. Az előlejárás mennyisége mind számítottápeges állományok, mind zenei CD esetén megfelelő, a Beatman 3 lejátszó nehéz kihozni a sodróból – még a legvadabb budai macskakövezés során sem bícsáklott meg a hangja kerékpározás közben. A lejátszóhoz kapott igényes szövetből készült tok nagyon hasznos, dőlt a karkötőt és az esőtől, így az extrém sportokat űző vásárlóknak is nyugodt szívre mer árnálni. Sajnos a memóriakártyás lejátszó esetében megszokott nagulagság (gyors le- és feltöltés, kisméretű lejátszó) kissé elvész, de cserébe a CD-k széleskörű kompatibilitását kapjuk – egy ki-rándulás árán 30 lemezt is elvihetünk magunkal egy praktikus tokban, még ugyanennyi MP3 zene memóriakártyákon tárolva nagyon-nagyon drága mulatság lenne. A Beatman 3 tehát csak látszólag visszalépés. Mint említettem, egyszerűen más igény kielégítését célozza – véleményünk szerint sikerrel.







Augusztustól minden  
**3 év** GABA monitorra és LCD-re  
 helyszíni garancia érvényes!



### All in One

A GABA "All in One" számítógépházak összehangolt, egységes színvilággal készülnek.

A csomag tartalma: számítógépház, multimédiás billentyűzet, optikai egér, hangfal.



Keresse kedvező áron, a viszonteladóinknál.

**Sulinet**  
 expressz



Bp. 1097 Nagyváradtelek  
 Tel. 215-1105  
 Fax. 215-8770  
 info@gabatech.hu  
 www.gabatech.hu

...ha az ár mellett a  
 minőség is számít...

Hivatalos Márkaszerelő  
 Profi Szerviz Központ  
 1047 Óbuda (Műú. 4)  
 Tel. 399-0405  
 www.psc.hu





# RETRO KUCKÓ

**Retro Kuckónk Commodore 64-gyel foglalkozó szegletében az előző alkalommal megismerhettük a gép születésének előzményeit, illetőleg a rendelkezésre álló hely lehetőségeihez képest részletesen megismerkedtünk a hardverrel. Most a C64 pályájának néhány fontosabb pillanataról és a jelenről lesz szó. Tesszük ezt a teljesség igénye nélkül, hisz az elmúlt több mint 20 évben annyi minden történt, aminek teljes, vagy akárcsak nagy vonalakban történő ismertetése is lehetetlen vállalkozás lenne. És a történet nem ért véget.**

**PILLANATHÉPEK.** 1982. A C64 januári bejelentése után még nagyon sok idő telt el, míg a tömegek hozzájuthattak a boltokban, egészen szeptemberig nem volt nagyobb számban elérhető. Egyrészt a bejelentésor a gép még messze nem volt kész, másrészt a gyártással sem volt minden rendben. Ez utóbbi a megjelenéskor komolyan érezhető gondként jelentkezett, ugyanis a leszállított gépek körülbelül egynegyedede hibásnak bizonyult. A Commodore ezeket szó nélkül, azonnal cserélte enyhítve ezzel az éles kritikákat. A gyártás minősége szerencsére rohamosan javult, pár hónappal a piacra kerülést követően a hibás számítógépek aránya csak néhány százalékos volt.

Csak ízelítőnek megemlítenék néhány érdekességet a C64 körül felmerült nehézségekből.

- A Commodore alapját úgy tervezték az USA-ban, hogy azt gépi beütetésű rendszerrel lehessen gyártani, viszont a japán gyáregység kézi beütetésű rendszer-

rel dolgozott, így ez ott az első naptól kezdve problémát okozott.

- A helyi szabványok figyelembevételének elmaradása is okozott némi gondot, lévén Amerikában az ún. „angol” szabványú csavarokat használják, Japánban viszont a metrikus rendszerűeket (a kettő között pl. a menetemelkedésben van jelentős eltérés), így tehát az összeszerelés az olyan egységek esetében, melyeket egymásnak szálítottak, nem volt teljesen tökéletes minden esetben.

- Az első legyártott néhány százezer gépen megfigyelhető egy érdekes jelenség, amely abban jelentkezik, hogy kis, felvillanó „fényeket” lehet észrevenni időnként a képernyőn. Első látásra azt gondolhatnánk, hogy a videochip hibája ez, de nem. Ebben a szériában ugyanis a rendszerben jelentkező feszültségűsök zavart okoznak a ROM chip működésében, amiből kifolyólag (általán nem pontosan ismert módon) jelentkeznek a „bevilandós” jelenségek. Később az alaplap módosításával sikerült ezt a hibát orvosolni, mely hiba egyébként a tipikus mérnöki kezdek pontatlanság jó példája. Érdekesességgé feltétlenül megemlítenő, hogy ugyanezt a típusú MOS ROM chipet a C64 előtt már 3 millió példányban eladták, és mindenütt gond nélkül, sikeresen használták.

- Egy másik tervezési hiba folytán az első szénás gépekben a grafikus alakzatoknak érdekes módon a széle: kissé szellemképesnek látszott(hat)tak attól függően, hogy milyen színekből épülnek fel. Ez abból adódik, hogy a C64 esetében 65 órajel-ciklus telik el, a tervező mérnök azonban 64-et kalkulált, így az időzítés nem volt teljesen korrekt. Ennek a hibának a kiküszöbölése 5 hónapig tartott.

A fenti gondok (és ezeken kívül még számos) abból is adódtak, hogy a Commodore-nál abban az időben nagyon komoly takarékoskossági intézkedések voltak. Mindent a lehető költségkímélőbb módon és minimális befektetéssel kellett megoldani. A 64-es esetében az eredetileg megcélzott gyártási költség 130 USD volt, amit majdnem sikerült is elérni, hiszen a kezdeti előállítási ár végül 135 USD lett. Ez számos áldozatot követelt a 64-estől, így például azért került a 2.0-ás BASIC verzió a gépbe (holott akkor már a 4.0 is készen volt) mert az pont befért egy kisebb kapacitású, ezáltal olcsóbb ROM chipbe.

Mielőtt még továbblépnénk 1982-ről, feltétlenül meg kell emlékeznünk a Commodore MAX (illetve VC-10 vagy UltiMAX) nevű számítógépről, melyet a

C64 kistestvérének, játéka szánt „light” változatnak szántak. Felépítése (belül) majdnem megegyezik a C64-ével, azonban csak 4 Kbyte RAM van benne, hiányzik róla mindenféle bővítő csatlakozó (cartridge és kazetta van), csak tv-re lehet csatlakoztatni, és emellett nagyon gyatra minőségű fóliabilentyűzettel lett felszerelve. Ezen túlmenően mindössze a MiniBASIC került beépítésre, mely a 2.0 egyszerűsített verziója. Ezek ismeretében könnyen érthető, miért tűnt el meglehetősen hamar a piacról annak ellenére is, hogy a C64 595 USD-s induló árához képest a MAX-ot mindössze 150 USD körüli áron kínálták.

**1983.** Piacra kerül az SX64, amely a C64 hordozható változata. Egy dobozba lett összeépítve egy 5 inch-es színes monitor, egy 1541-es floppy és a 64-es alaplapja, a billentyűzet különálló, amolyan PC-s jellegű. Ez a gép tudásában szinte teljesen megegyezik az alapgéppel, ám nem található rajta kazettás illesztő, illetve néhány apró különbség akad a ROM-ban, ennek ellenére a kompatibilitás szinte 100%-os. Létezett egy DX64 kivétel is, mely 2 db 1541-est tartalmazott, ám csak nagyon kis példányszámban gyártották. Sajnos az SX64 nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, nagyon keveset adtak el belőle, és gyártását hamar leállították. Viszont a történelembe úgy vonult be, mint az első színes megjelenítőtől ellátott hordozható számítógép.



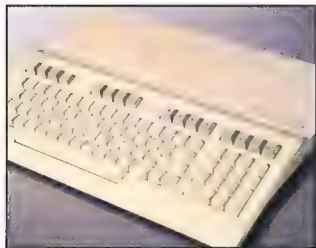
Még ebben az évben kiadták az Educator 64 névre keresztelt (vagy más néven CBM 4064, PET64), oktatási intézményeknek szánt változatot, mely egy PET-szerű házban kapott helyet, és mono vagy színes monitorral szállították. Nem jelentezett túl nagy igényt erre a 64-es variánsra, kis száma után ennek a gyártása is hamar leállt.



**1984.** Nem teljesen C64 vonatkozású, de mindenképpen megemlítendő, mint a Commodore legnagyobb vesztesége, és hanyatlásának kezdete: Jack Tramiel, a Commodore alapítója távozik a cégtől. Az okok (amellett, hogy a pontos igazságot sosem mondta el senki) között személyes összeférhetetlenség, szembenállás a fő részvényesekkel és eltérő piaci elképzelések szerepeltek.

**1985.** Megjelenik a Commodore 128, amelyet a C64 utódjának szántak eredendően, és mely formadalmi újításokat vonultat fel. Egyebek között egy gépen belül több processzort és három rendszert találunk: 128-as üzemmód, CP/M üzemmód és C64 üzemmód. A hardver jóllehet, nem teljesen azonos a C64-gyel, mégis majdnem 100%-os kompatibilitás tapasztalható a 64-es üzemmódban.

Ebben az évben többször szüneteltetik a C64 gyártását, és csak az igények alapján indítják újra. Egyes elképzelések szerint mindezt azért tették, hogy játékosok hatást gyakoroljanak a C128 vásárlására...



**1986.** Januárban elkel az 1. milliommodik C64-es Németországban, ennek megünneplésére kiadnak egy nagyon kis példányszámú, aranyszínű szériát (az USA-ban is megjelent ilyen arany gép még



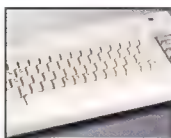
1984-ben, amikor ott elkeltek az első millió, de ismereteim szerint abból nem volt megvásárolható széria).

Még ebben az évben megjelenik a C64C, más néven C64-II. Technikailag nem történik a gépen jelentős változás (persze folyamatos változás és kisebb fejlesztés a 64-es történelmében mindig volt), csak a külső burkolat módosul, hasonlóan a C128-ra és az Amigára. Min-



den idők legszebb C64-ese, és talán az egyik legelégánsabb mikrogép. Új kinézetű floppyt is kap, ennek jelzése 1541C, de a külsején kívül nincs eltérés, nem gyorsabb, nem nagyobb kapacitású, nem biztonságosabb.

Azonban nem az új külső, hanem a GEOS megjelenése a legnagyobb durranás ebben az évben. Ez egy grafikus operációs rendszer a 64-eshez, az akkori időkhoz képest előképesztő tudással, használatossággal, jó programokkal és meglepő stabilitással. Mindezt az alap 64 Kbyte memóriával is egészen jól, memóriabővítéssel pedig különösen jó teljesítménnyel dolgozott. A Berkeley Softworks e remekéről külön lehetne hosszas cikksorozatot írni, amire ugyan sosem fog sor kerülni, bár elképzelhető, hogy ha a Retro Kuckó egyszer véletlenül szoftveres útra tévedne, akkor erről külön lesz szó.



**1989.** Színrre lép a C64G (C64 BN/E, C64-III), amely vizs-zatér a legelső, kenyérdoboz formájú házhoz, csak más színben, és vele

együtt színre lép a C64GS, amely tulajdonképpen egy billentyűzet és egyebek nélküli készült játékkonzol, az utóbbitól azonban a hatalmas „sikerre” való tekintettel nagyon kevés készült. Mindkét gép hasonló, immár jelentősen módosított hardverrel jelenik meg. Új az alaplap, a processzor (MOS 8500), a SID (8580) és a VIC-II is (8562) jelentős változásokon esik át. Jóllehet, a cég teljes kompatibilitásra törekszik az előző modellekkel, ami majdnem teljesen sikerül is, ám van néhány program, amelynek nem, vagy nem pont úgy működik, mint ahogyan kellene, ám ezek száma elenyésző. Ami érdekesebb, hogy az új SID-del másképp szólnak a hangok, sok esetben a digitális minták sokkal halkab-



bak, és a hangszűrők is másképp működnek kicsit. Ennél némileg komolyabban gond a G széria esetében, hogy nincs meg minden gépen a user porton a 9 volt, így néhány kiegészítő, mint például az eprom égetők használhatatlanok lettek. Ezeket leszámítva azonban a C64G jól működött, az átlagfelhasználó a hangokon kívül sok különbséget nem vett észre.

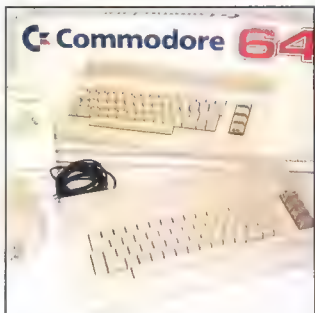
**1992.** A Commodore 64 gyártása végképp leáll.

## A TÖRTÉNET UTOLSÓ FEJEZETE - A JELEN.

Az utolsó legyártott C64 óta már több mint 10 év telt el, és bár rajongótáborra jócskán leaptak, még manapság is milliós nagyságrendről beszélhetünk. Számos új hardverfejlesztés érhető el, ezek közül

talán a legérdekesebbek és leghasznosabbak a SuperCPU (20 Mhz 65816), a Final Ethernet és az IDE64 (IDE HDD illesztő), ezekről itt most nem kívánok írni (illetve de, viszont a hely nem engedi...), minden információt részletesen meg lehet találni az interneten. Lapunk hasábjain is volt már szó a C-One gépről, ennek fejlesztése folyamatos, jelenleg azonban bővebb információ nincs, mint amit a cikkben olvashattatok.

Szoftver téren sem kell szűgyenkeznie a 40 öregnek: jelenleg is kedvelt platformja a scenereknek, készülnek új játékok, és feltétlenül fel kell hívnom a figyelmet a Contiki nevű multiplatformos operációs rendszerre, melynek van C64 változata is. A PC-n futó emulátorok is folyamatosan fejlődnek, több közülük szinte a tökéletesség szintjére fejlődött, így aki csak régi programokkal szeretne nosztalgálni, annak is van lehetősége, ha nem is teljesen, de valamennyire átérezni a C64-érzést.



**A JÖVŐ?** A márká jelenlegi tulajdonosa, a Tulip Computers NV átadta a licencjogokat az Ironstone Partners Limitednek, akiknek ezzel a céljuk, hogy a C64 és a Commodore márkaneveket mihamarabb visszahozzák a köztudatba, illetve a C64 felett kívánnak érangyalként lebegni. Azt, hogy ebből a végén mi lesz, még nem lehet tudni, eddig mindössze két új logo láttatott napvilágot, a többire várni kell... Úgy tűnik, a történetet továbbra is „To Be Continued”. ■ BRAZIL

commodore 64

LINKHE

www.c64.com  
www.lemon64.com  
http://www.dunkels.com/adam/contiki/  
www.ironstonepartners.com  
www.tulip.com  
c64.lap.hu  
vccsteam.bei-t-online.de



# LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN



Hello Mindenkinek a Linux-oldalokon. Remélem, jól telt a nyár, és mindenki felkészült az új hírek, információk, és persze a játékújdonságok nagy dőmping-jére, ami a szeptember hónapot olyan nagyon jellemzi. Nézzük hát meg, hogy milyen újdonságokról számolhatok be a Linuxot kedvelőknek.

Kedzünk talán az ATI kártyát használóknak sokat jelentő újdonsággal. Az ATI kiadta a 3.2.5-ös verziójú grafikus vezérlőkártyához írt linuxos vezérlőprogramot. A legfőbb módosítás az előző verzióhoz képest a jó néhány 3D-s, illetve egyéb hiba kijavítása. Belelírunk többek között TV kimenet- és PseudoColor támogatást, kibővítették a támogatott videokártyák sorát, és implementálták a teljes képernyős anti aliasingot (Full Screen Anti Aliasing Support – FSA).

Ha egy állatra kell gondolni, ami a Linuxra oly jellemző, a legtöbbünknek a pingvin jut az eszébe. Furcsa, de a linuxos játékokra jellemző, kiemelve a már létezők linuxos, általában nyílt forráskódú verziót, hogy a főhős kísértetiesen hasonlít a pingvinre. A most bemutatásra kerülő sincs máskepp, ám mindenképpen nosztalgikus élményben lesz része azoknak, akik még emlékeznek a nagyszerű Lemmings-sorozatra. A Pingus nevű játék egy szabad Lemmings-klón GNU/Linux és Windows alá, természetesen a GNU GPL licence alatt.

A készítőik szerint valószínűleg futtatható néhány egyéb operációs rendszer alatt is, így például FreeBSD alatt. Mivel a fejlesztők főleg GNU/Linux alatt folytatják áldásos tevékenységüket, ezért a Win-

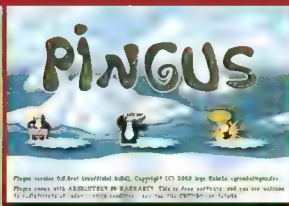
dows alá portolás egy csöppet le van maradva. A játékok programozását még 1998 végén kezdték azzal az egyszerű céllal, hogy szabad Lemmings-klont készítsenek. Később, az évek során a cél kissé nagyobbra változott az eredetthez képest, és jó néhány összetevővel túllépte az egyszerű klónok tudását. A klónból egyedi fejlesztés lett saját grafikai elemekkel, beépített pályaszerkesztővel, új akcióelemekkel, hálózatos játékkal és még jó pár egyéb újdonsággal. De mi is az a Lemmings? Ha nem tudod, akkor itt van számodra egy rövid összefoglaló: Ez valójában kirakós játék, amelyet a DMA Design fejlesztett ki 1991-ben. A játékos vezetésével egy csoport kis állatnak el kell jutnia a bejáratról a kis házukba, viszont mindegyik kis állat saját maga mozog, a játékos csak utasítani tudja az egyedeket, általában egyesével, olyan utasításokat klostva nekik, mint az „Építs hidat”, „Áss lyukat”, vagy „Írjányt ki minden állatot az ellenkező irányba”. Minden pályának az a célja, hogy megfelelő számú állattal elérjük a kijáratot, amelyet a ház testesít meg. A játékok egyébként 2D megjelenítésű. További érdeklődés kiszolgálásához itt van a Lemmings fanpage oldalának címe: [www.kallex.de/lemmings/](http://www.kallex.de/lemmings/).

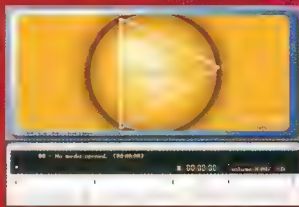
Habár a Pingus a Lemmings ötletén alapszik, tartalmaz más ötleteket is, amelyek nem jelentek meg az eredeti Lemmings-ben. Így például a világterkep vagy titkos szintek, amelyek kissé hasonlóak lehetnek a Super Mario World és egyéb Nintendo játékokhoz. A nagy Lemmings-kedvelőknek elárulom, hogy a [pingus.seul.org/welcome.html](http://pingus.seul.org/welcome.html) címen tud-

ják letölteni ezt a nosztalgikus, ám számtalan újdonságot nyújtó játékot – ám egyelőre csak Linuxra.

Újabb versenyzők a láthatáron, ám még mindig pingvin-egyenruhában. A Fall nevű játékban az a feladatunk, hogy felgyűzzük a számtalan pingvin utazását Finnországból az USA-ba, mivel szükség van rájuk a Transmeeting nevű cégnél. A rossz dolog az utazásban az, hogy a jéghegyek keresztül kell átkelnünk, ráadásul az utolsó jéghegy és a kikötő közötti részt egy bátor ugrással kell áthidalnunk (a jéghegyek folyamatosan megsérülnek egy nagy hajó miatt, amelyet valami Titanicnak hívnak). A pingvinek nagyon céltudatosak, így hát a jéghegyről levelek magukat a tengerbe, amely a jéghegy és a kikötő között található. Hogy izgalmasabb legyen a helyzet, ezek a pingvinek kissé hiányos kiképzésben részesültek, ugyanis nem tudják, miként kell úszni, így a küldetés egyértelművé válik: a feladat az ugró hajót (olyan, mint a gumikastély, amelyben sok gyerek ugrál, csak itt pingvinek a szereplők) úgy mozgatni, hogy a pingvinek a víz helyett a hajón landoljanak, és onnan továbbmenülve vagy elsőre a dokkba érkezzenek, avagy további segítséget keljen nyújtani nekik a száraz partraszálláshoz. Aki kapható erre az egyszerű, ám annál inkább szórakoztató játékra, az letöltheti a [insomnia.sourceforge.net/fall/fall.html](http://insomnia.sourceforge.net/fall/fall.html) címről. Ehhez még hozzátenném, hogy itt a Linux bináris mellett Windows alatti verziót is találhatunk.

Elhagyva a pingvineket (nem kell aggódni, hazatárlának maguktól is), vegyünk göröcs alá egy újabb játékot. Az Eat The Whistle mostanában vált nyílt for-





ráskódóvá, eredetileg fizetős terméként a Hurricane Studios fejlesztette Amiga platformra. A játék érdekessége, hogy számos olyan tulajdonságot valhat a magáné, amelyek nem jellemzők a többi focijátékra. Igen, habár a nevéből nem következik elsőre, de futballjátékkal van dolgunk. Az eredeti Amiga-verziót az SDL könyvtár segítségével tették hordozhatóvá, így most már az Eat The Whistle számtalan számítógépen fut. A weboldalon megtalálhatjuk az előfordított Win32, Linux, MacOSX, AmigaOS bináris állományokat, de a site fenntartói nem zárnak ki el a többi platformra lefordított binárisok közkincsé tételétől sem. Persze nem árt leellenőrizni, hogy a fejlesztők igazat állítanak-e, és erre a mód a [otw.sourceforge.net](http://otw.sourceforge.net) címben rejlik, ugyanis innen tudjuk letölteni a számunkra megfelelő verziót. De hogy csigázzam tovább az érdeklődést, az alábbi pár pontban megtekinthetjük a játék számtalan tulajdonságát:

- Világkupa, döntők, rangadók igazi csapatokkal
- Időalapú szinkronizálással megoldott gond: most már a gyorsabb CPU gyorsabban jeleníti meg a képet, de a játék nem gyorsul túl.
- Akár USB-re vagy Gameportra csatlakoztatott joystick/joystickal is játszhatunk, természetesen a billentyűzet mellett.
- Támogatják a hálózatos játékok TCP/IP-n keresztül, habár ez a feature még közel sincs befejezve.
- Rontások, szövegek, bedobások egy kidolgozott irányítási rendszer alatt.
- Akár a teljes csapat, de akár csak egyetlen játékos szerepét is magunkra vállalhatjuk.
- Játéktaktikák, és ehhez megfelelő szerkesztői felület.

A weboldalon még számtalan más újítás összefoglalóját megtalálhatjuk, így ajánlom minden focielkövető figyelmébe ezt a játékot is.

A gyengébb géppel rendelkezők sajnos azt kell, hogy tapasztalják, hogy az újabb div-es filmeket kis ablakban, esetleg lecsökkentett minőséggel, gyakran szaggatva kell megnézniük. Nos, Linux alatt, és hála több magyar honfitársunknak, létezik olyan filmlejátszó program, amely a maximumot hozza ki a gépünkől. Ez a program az MPlayer nevet viseli, és méltán lehet rá bízunk mindenki, aki részt vett-vesz a fejlesztésében. Kezdjük hát az ismerkedést.

Habár a program részletes leírása, többek között magyar nyelven is megtalálható a site-on, azért röviden összefoglalom a tudnivalókat:

Az MPlayer Linuxra kifejlesztett videólejátszó, amely a már megszokottak megfelelően nemcsak Linuxon, de más Unix-rendszerekkel, és nem x86 alapú CPU-n is működik. Lejátszsa a legtöbb MPEG, VOB, AVI, OGG/OGM, VIVO, ASF/WMA/WMV, QT/MP4, FLI, RM, NuppelVideo, YUV4MPEG, FILM, RoQ, PVA formátumú file-t dekódolva a natív, XAnim, Win32 családokba tartozó codecokkal, de nézhetők vele a VideoCD, SVCD, DVD, 3ivx, DivX 3/4/5 és WMV filmek (az avi-file szükségeltetése nélkül). Itt kiemelném, hogy a számtalan lejátszó támogatás mellett a grabbelést is támogatja, akár a TV tunerünket is képes használni. A másik nagy erőssége a TV kimenetek támogatásában rejlik, amelyet nem csak jó minőségű, de a videokártyák videokimeneti meghajtóinak széles választékával rendelkezik. Használhatók X11, XV, DGA, OpenGL, SVGAlib, fovev, AALib, DirectFB meghajtók, de a GGI, SDL meghajtói is, továbbá van VESA kimenet (használható bármilyen VESA-kompatibilis kártyán, még X11 se kell hozzá), és van néhány alacsony-szintű, kártyaspecifikus meghajtó is (Matrox, 3Dfx és ATI kártyákhoz). A magyar nyelvű leírás segítségével könnyedén TV-re tudjuk tenni a lejátszani ki-

vánt videofilmet, és a számtalan opció segítségével a gépünk sebességéhez állíthatjuk a film lejátszási tulajdonságait. A legtöbb videokimeneti vezérlő-program támogat szoftveres vagy hardveres nagyítást, így a filmek teljes képernyőn élvezhetők. Az MPlayer támogat néhány hardveres MPEG dekódoló kártyát, ilyen például a Siemens DVB, DXR2 és DXR3/Hollywood+! Beépített ISO (Onscreen Display) rendelkezik, a filmek mellé letett feliratokat tartalmazó file-okat az esetek 90%-ban automatikusan használja fel. Itt mutatkozik meg, hogy az MPlayer fejlesztői mennyire gondosak, ugyanis a státusz megjelenítését tetszőtől, és ímsírtat-árryékot feliratokkal oldották meg, és visszajelzés is kapható a billentyűzettel történő használatkor. Számtalan (Európai/ISO 8859-1,2, Magyar, Angol, Cseh, cirill, koreai stb.) font használható 9-féle felirattípussal (MicroDVD, SubRip, SubViewer, Sami, VPlayer, RT, SSA, AQTtite, JACOSub és a sajátjuk: MPSub). A DVD feliratok (SPU streamek, VobSub és Closed Captions) is támogatottak. A legtöbb sebességekritikus rész MMX/MMXext/SSE/3DNow!/3DNowEx/VIS-re van optimalizálva (a SPARC-okon van), de a forráskódból történő telepítés során a fordító további optimalizálást végez, így akár nagyobb teljesítményt is elérhetünk. A megjelenítés sebességét az MTRR regiszterek beállításával lehet növelni, és a 4-es X ezt magától megteszi.

A programot és hozzá a kiegészítőket a [www.mplayerhq.hu/homepage/design6/download.html](http://www.mplayerhq.hu/homepage/design6/download.html) címről lehet letölteni, itt található az a leírás is, amelyből jómagán is szemezgettem. A következő számban megnézzük, miként lehet a forráskódból telepíteni az MPlayert. De addig is minden jót, és jó szórakozást. ■ Fec





# NFORCE2 ULTRA KONTRA VIA HT600

Info: Kárpás Róbert Tel: 888-3200 Info: Herta Számítástechnika Tel: 239-8028

**Az NVIDIA nForce2 lapkakészlet 2002 vége óta vitathatatlanul uralja az AMD Athlon XP processzorokhoz készült felső kategóriás alaplapok piacát. A VIA KT400 nem lett elég gyors, a KT400A megbukott, most itt a KT600. Vajon változtat valamin?**

A VIA Technologies az első AMD Athlon processzor 1999-es megjelenésétől kezdve meghatározó szereplője a K7 platformnak, azonban hároméves uralás után az NVIDIA sikeresen elvette tőlük az elsőbbséget. Azóta történt egy s más a cég háza táján, például az idei második negyedév során kiadták a KT400A-t, mely a KT400 picit javított, gyorsabb változata. Elvileg sikeres lehetett volna, mert lábkompatibilis elődjével, így nem igényel sok fejlesztési munkát az alaplapgyártók részéről. Legtöbbjük végül azonban mégsem adott ki erre épülő megoldást, pedig számos nagy gyártó már teljesen készen állt a tömeggyártásra, de aztán úgy döntöttek, hogy a korábbi változattal jobban járnak. Így hát mostanáig csak az alacsony ára tette viszonylag sikeressé a KT400-as sorozatot, szerencsére nem is elégedtek meg ennyivel.

Az új lapkakészlet északi hídja némi optimalizáción túl csak a 400 MHz-es rendszersín támogatásában tér el elődeitől, ez viszont mára teljesen alapkövetelménnyé vált, tehát mindenképpen igen fontos. A termék igazi csodája tehát nem ez, hanem a VT8237 déli híd. Ez ugyanis az első olyan megoldás, amely integrált kétsatornás Serial-ATA vezérlővel rendelkezik, szó, még a RAID 0, RAID 1 és RAID 0+1 üzemmódot is támogatja. Tekintettel arra, hogy ez is lábkompatibilis elődjével, a VT8235-tel, rendkívül jó ár/telje-

sítmény aránnyal rendelkező alaplapok készítését teszi lehetővé.

Tesztünkben az EPoX 8KRA2+ és az MSI KT6 Delta alaplapjával próbáljuk bemutatni, hogy mit tud a VIA KT600 az NVIDIA nForce2-vel szemben, utóbbit egy Chaintech



7NJ1L képviselte. Természetesen mindhárom alaplap esetén minden lehetséges beállítás megegyezett, a jobb összehasonlíthatóság kedvéért 333

MHz-es FSB esetén sem csökkentettük a memória-késleltetéseket. Processzorunk egy Barton magos Athlon XP volt 10x200 illetve 12x166 MHz-en, szerencsére a szorzáttalással egyik példány esetén sem akadt gondunk. Már itt az elején szeretnénk leszögezni, hogy a teljes tesztfolyamat hiba nélkül zajlott le, egyetlen rendszerösszeomlással sem találkozunk, tehát a KT600 valóban betonstabil, megbízható megoldás.

**EPoX 8KRA2+.** A nálunk járt EPoX alaplapot a gyártó rengeteg mindennel felszerelte. Például a VT8237 biztosította Serial-ATA RAID mellett hagyományos, Parallel-ATA RAID funkciókat is élvezhetünk, ezt a HighPoint HPT372 vezérlőnek köszönhetjük. Természetesen az EPoX-tól megszokott Port 80 diagnosztikai kijelző sem hiányzik róla, ez nagyon megkönnyíti az esetleges hibák fellelőését. A ma már teljesen általánosnak számító hatsatornás hangrét az ALC655 lapka felel, amely már az AC97

2.3 szabványának is megfelel, így nagyon jó minőségű hang keltésére képes. Sajnos a pozitívumok itt véget is értek.

Bár még csak keveseket érint, de azért egyre több embernek van lehetősége vízűthöz használatára, viszont a rögzítéshez szükséges furatok hiányában a processzor esetén a rögzítés igen körülményes, az északi híd esetén pedig egyszerűen nem megoldható. Szomorú, ha három évig minden AMD processzorhoz készült alaplapon képesek voltak kikerülni azt a néhány lyukat, érthetetlen, hogy most miért kell ezeket teljesen elhagyni. Sajnos ez nemcsak az EPoX-nak szól, hanem számos lusta gyártónak, akik megspórolnak 3 perc memóriák munkát, hogy ne kelljen kikerülni őket. Ezen kívül sajnálatos, hogy a memóriafoglalatok ilyen közel vannak az AGP csatló síkhoz, így az egyes foglalatokhoz igen körülményes a hozzáférés. Más komolyabb gondunk nem akadt az elrendezéssel, de az MSI mindenképpen sokkal jobb munkát végzett.

**MSI KT6 DELTA.** Az MSI KT6 Deltájából négy változat létezik, a Delta-SR, a Delta-LSR, a Delta FISR és a Delta FIS2R, melyek csak felszereltsé-

## AIIDA32 ÉS PCMARK2002 EREDMÉNYEK

|                    | EPoX 333 | MSI 333 | nForce2 333 | EPoX 400 | MSI 400 | nForce2 400 |
|--------------------|----------|---------|-------------|----------|---------|-------------|
| AIDA32 olvasás 333 | 2174     | 2197    | 2389        | 2826     | 2879    | 2991        |
| AIDA32 írás 333    | 713      | 708     | 936         | 756      | 841     | 1089        |
| PCMark2002 CPU     | 5884     | 5865    | 6104        | 5971     | 6051    | 6205        |
| PCMark2002 Mem.    | 4874     | 4842    | 5569        | 5283     | 5234    | 6125        |

gükben térnek el egymástól. Mi a Delta FISR-t próbáltuk ki, amely az első két modellel szemben már 1000 Mb/s-ra képes hálózati vezérlőt és FireWire-t is tartalmaz, a Paralell-ATA RAID támogatás azonban csak az FIS2R kiváltsága. Az MSI megoldása már első ránézésre is lényegesen átgondoltabb mérnöki munka eredménye. Szinte minden ideális helyre tettek, a memóriák nincsenek semminél útjában, a tápcsatlakozó a lehető legkevésbé zavaró helyre került, az egyenletesebb feszültségellátás érdekében pedig a Pentium 4 processzorokat támogató alaplaptól megszokott +12 V-os csatlakozást is kihasználhatjuk. Apróság ugyan, de már az is mutatja a „törődést”, hogy a BIOS-beállítások visszaállítására szolgáló Clear CMOS átkötőt a BIOS-szal teljesen ellentétes oldalra helyezték, hogy könnyebben hozzáférhető legyen. Érdekes, hogy a Micro-Star az EPoX-szal ellentétben inkább a C-Media 9739A hangvezérlőt választotta, ez az AC97 2.2 követelményeit teljesíti. A termék különlegessége még az MSI CoreCell lapka, mely négy szolgáltatást nyújt, melyek a Speedster, a PowerPro, a LifePro és a BuzzFree nevet kapták. A Speedster felelős az aszinkron memóriahajtásért, a feszültség szabályozásért és egyéb, teljesítménnyel kapcsolatos beállításokért. A PowerPro akár 65 százalékkal csökkenti az energiafogyasztást, a LifePro folyamatosan figyeli a rendszer terheltségét, és igyekszik megővelni az alaplap és a hűtőventilátorok élettartamát, a BuzzFree pedig a zajcsökkentésért felel. Sajnos ez utóbbi nálunk sehogyan sem akart működni, pedig elvileg a hőmérséklet függvényében kellene szabályoznia a ventilátorok fordulatszámát. A PowerPro és a LifePro viszont tényleg ellátta a feladatát, az ismert CPUIdle program bekapcsolása



sztine egyáltalán nem

tudta már hová csökkenteni a hőmérsékletet, míg az EPoX esetén működése több fokot is számított. Így tehát biztosak lehetünk benne, hogy processzorunk mindig csak annyi hőt termel, amennyit feltétlenül szükséges.

**A SEBESSÉGEMÉRÉS.** Tesztünkben számos különböző módszert alkalmaztunk, a videokártya-behatalnóságot kiküszöbölendő 640x480-as felbontásban futtattuk a mára 3D-s teszthez már elavult, azonban ilyen célra kiváló 3DMark2000-et. Több szintetikus tesztprogramot kipróbáltunk, de ugyanakkor arra is kíváncsiak voltunk, hogy valós körülmények között, a legtöbbet használt 1024x768-as felbontás esetén mekkora az eltérés a három termék teljesítménye között. Egyes teszteket 333-as és 400-as FSB mellett is kipróbáltunk, hiszen

mindkét beállítást nagyon sokan használják. Sajnos az eredmény nagyon egyhangú lett: hiába minden optimalizáció, a sebességre tekintve az NVIDIA megoldása még mindig lényegesen többre képes, és ez jól látható módon, elsősorban a memóriavezérlőnek köszönhető. De mindez valószínűleg nem azért van, mert az NVIDIA vezérlője kétsatornás, hiszen a hagyományos, egysatornás nForce2 400-ról tudjuk, hogy alig teljesít rosszabbul, mint a kétsatornás Ultra 400. A KT600 tehát a Sisofware Sandra processzortesztjén kívül sehol sem éri utol az nForce2-t, ez minden bizonnyal a memóriairási sebességnek köszönhető. Ha megnézzük az AIDA32 eredményeit, jól látszik, hogy sem az EPoX, sem az MSI még csak a közelébe sem ér a Chaintech lap eredményeinek. 333 MHz-es FSB használat mellett 32, 400-on pedig 29 százalék a különbség, természetesen mindkét esetben a jobb KT600-as eredménnyel számolva. Olvasáskor az eltérés 333-on 8, 400-on pedig 4 százalék, leginkább itt látszik, hogy nem a két csatornán múlik, hiszen ezek az eredmények nagyjából azonosak egy egysatornás nForce2 400-éval. Érdekes még, hogy a teljesen szintetikus tesztprogramokban az EPoX megoldása egy hajszálnyival gyorsabb, mint az MSI-é, a valós, vagy valósához közeli alkalmazásokban viszont messze az MSI vezet, és természetesen ez utóbbi a döntő.

**ÖSSZEFÖLÖLÉS.** A VIA KT600 tehát teljesítményben még mindig elmarad az NVIDIA lassan egy éves megoldásától, azonban az eltérés csak azok számára jelentős, akiknek tényleg minden apró különbség számít. A VT8237 déli híd nagyon kiforrott, stabil megoldással teszi a KT600-at, néhány hét múlva pedig a KT600-asok ára valószínűleg a KT400-as kiadások szintjére csökken, így rendkívül jó ár/teljesítmény aránnyal rendelkeznek majd. Ami pedig a jövőt illeti, a VIA a nyolcadik generációs asztali AMD processzorok megjelenése után sem kívánja teljesen elhagyni az Athlon XP-k vonalát, még októberben piacra kerül a KT880 lapkakészlet is, amely a cég ígérete szerint végleg letaszítja trónjáról az NVIDIA-t. ■ **VYOK**

## MÉRÉSI EREDMÉNYEK

|                         | EPoX   | MSI    | nForce2 |
|-------------------------|--------|--------|---------|
| 3DMark03 CPU Score      | 512    | 526    | 593     |
| 3DMark03 CPU Test 1     | 58.2   | 59.4   | 66.2    |
| 3DMark03 CPU Test 2     | 8.9    | 9.3    | 10.5    |
| 3DMark2001 - 1024       | 15924  | 16145  | 17006   |
| 3DMark2000 - 640        | 15014  | 15202  | 15884   |
| UT2003 Flyby            | 197.75 | 200.73 | 214.17  |
| UT2003 Botmatch         | 65.42  | 66.48  | 71.25   |
| UT2003 CPU Bench        | 112.66 | 115.75 | 117.09  |
| Sandra MultiMedia int.  | 10774  | 10776  | 10785   |
| Sandra Multimedia float | 11811  | 11820  | 11853   |
| Sandra Arithmetic ALU   | 7504   | 7434   | 7536    |
| Sandra Arithmetic FPU   | 3011   | 2982   | 3014    |

## ÉRTÉHELES

... USB 2.0 ...  
DIGITIS LAN KONTRA PROBLÉMAK A BUZZFREE-V

8

MSI KT6 DELTA FISR

## ÉRTÉHELES

PRO: PARALLELATA RAID, PORT 80 DIAGNOSZTIKA KONTRA:  
ZAVARÓ ELRENDEZÉS, VISZONTAL GYENGE TELJESÍTMÉNY

7

EPoX SHRA2+



# GRAB ROVAT

Hello mindenkinek!

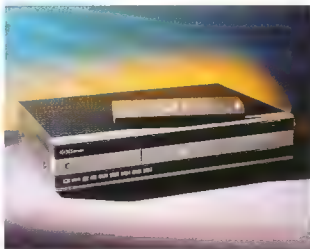
Folytatjuk végtelen kalandozásunkat a CD- és DVD-írás varázslatos világában. Olyan hihetetlen érzékkel tudom eltalálni a problémás témaköröket a rovat összeállításakor, hogy szinte minden hónapban sikerül valami olyasmibe tenyerelnem, ami olvasói levelek garmadáját zúdítja rám, persze újabb és újabb kérdésekkel. A felíratos SVCD lemezek készítése is ilyesminek tűnik, nagyon sokan érdeklődtek például, hogy ilyen vagy olyan asztali lejátszó képes-e ezek megjelenítésére. Sajnos ebben nem tudok segíteni, minden egyes lejátszó esetében ki kell tapasztalni, hogy melyik SVCD feliratszabványt támogatja (már ha támogatja egyáltalán). Ha a lejátszód lefagy a felíratos SVCD lejátszása közben, sajnos nem tudok segíteni. Némelyik asztali lejátszóhoz létezik firmware (belső program) frissítés, de sajnos erre nincs rálátásom (még a PC-s DVD-ROM olvasók és CD-írók különböző BIOS frissítéseit is nehéz naprakészen nyomom követni). Ugyanily nem tudok mit mondani azzal kapcsolatban sem, hogy lesz-e valaha olyan szoftveres DVD-Video lejátszó program, amely képes az ilyen feliratok megjelenítésére. Ez a fejlesztőkön múlik, és valójuk be, hivatalosan nincs rá igény (az SVCD formátum támogatása mostanában – mondjuk ki – szinte nem is létezik, a megélvő kompatibilitási szintnek is örülnünk kell). Sokan kérdezik, hogy egyáltalán érdemes-e SVCD-ben archiválni. Nem tudom. A formátum támogatása eddig sem volt kötelező, tehát a gyártók csak azért tették bele az újabb termékeikbe, hogy az adott lejátszó vonzóbb legyen – ez a hozzáállás vélhetőleg nem fog megváltozni a jövőben sem. Megítélésem szerint az SVCD támogatásának hirtelen elhalása nem valószínű, de a jobb minőség és a tágabb lehetőségek miatt a DVD-Video talán már ésszerűbb választás – a DVD-írók ára merede-

ken zuhan, szóval hamarosan egészen más okból kell megkérődzelnünk majd az öreg formátumok (VCD/SVCD) további létjogosultságát.

**ASZTALI DIVX LEJÁTSZÓK.** Az MPEG-4 alapú asztali lejátszók kissé nyögve nyelős indulása után (csak a KISS cég dobott a piacra egy ilyet) végre úgy tűnik, most megtörik a jég. Ehhez mindössze annyi kellett, hogy ne csak egy hardveres MPEG-4 dekódoló chip legyen a piacon (sokáig csak a SigmaDesigns-féle dekódoló volt elérhető), hanem megjelenjenek a konkurens gyártók is. Ugyan még nem tudni, hogy a napokban bejelentett Philips lejátszóban vajon melyik új chip dolgozik majd (például az ALI és a SIS is bejelentette ilyen irányú fejlesztéseit), de egy biztos, a karácsonyi szezonra minden bizonnyal tucatnyi új lejátszó lesz már forgalomban. Ezek a következő generációs eszközök a szokásosnak mondható VCD/SVCD/MP3/DVD lejátszáson kívül az MPEG-4 alapú (DivX 3, DivX4/5, XVID és társaival készített) filmeket is képesek majd a televíziókra varázsolni (igaz, jelenleg a DivX3-as sorozattal készült anyagokkal lehetnek minőségi gondok). Itt jön a képbe a jó öreg CD lemez, amelyet sokan próbálnak temetni, de az a helyzet, hogy a takarékos tömörítéssel dolgo-

zó MPEG-4 formátumú filmek bizony még jó ideig alkalmassá teszik kedvenc filmjeink, videóink tárolására – és egy ilyen lejátszóval a kényelmes, kultúrált, PC-mentes lejátszás is biztosítva lesz. A KISS cég új lejátszó (500-as sorozat) a frissebb MPEG-4 dekódoló áramkörökön kívül újabb – praktikus – kényelmi szolgáltatással is bővült: a lejátszók Ethernet (hálózati) csatlót is kaptak. Ez nem csak az otthoni hálózatunkkal való kommunikációt és adatcsere-t teszi lehetővé (akár a PC-n megosztott merevlemezünkről is tudunk videókat lejátszani!), de a lejátszó az esetleges firmware frissítést is automatikusan elvégezheti az interneten keresztül. A KISS új termékei végre megfelelő külsőt is kapnak – az előző lejátszók egy kissé, khmm, olcsónak tündek -, az alapki-zerelésű változattól kezdve a plazmamegjelenítővel kombinált csúcsmo- dellig mindenféle igényt kielégítő lejátszó megtalálható az őszi szezonra indított termékpalettájukon.

**TÁMOGAT A DVD-RAM.** A Panasonic igen agresszív árpoltikával igyekszik az egyre gyorsuló DVD-RAM formátum terjedését elősegíteni. Új asztali DVD-Video felvétel mellett a kedvező árú, 3x-osan írható DVD-RAM lemezekkel igyekeznek megnyerni a vásárlók kegyét. Van is miért aggodniuk, ugyanis a DVD+RW és DVD-RW a kommersz PC szegmenseben szinte már teljesen kiszorította a DVD-RAM formátumot annak ellenére, hogy utóbbi szép sikereket könyvelhet el a professzionális piacon, ahol nagy teljesítményű adattároló szerverek alapjául szolgál. A DVD-RAM tehát csak a hétköznapi PC-s piacról tűnt el, az asztali DVD-Video felvevőkben és az ipari adattárolásban szép sikereket tud felmutatni. Talán a most bejelentett LG DVD-író, amely a DVD+RW és DVD-RW írás mellett 3x-os DVD-RAM írást is támogat, némileg újra előtér-



be helyezi a „háztartási” szegmensben kisse viszsacszózt DVD-RAM szabványt. Sokan ugyan használhatatlannak tartják a DVD-RAM formátumot, ami némileg indokolt, hiszen kevés DVD-ROM olvasó támogatja, de fejlett hibakezelő képességei miatt jóval biztonságosabb adatörzítést valósít meg, mint a konkurens DVD+RW és DVD-RW – talán ezért is használják előszeretettel professzionális környezetben.

# NERO 6: EGYSZER FENT, EGYSZER LENT... A

Nero 6-os programcsomag a megjelenése pillanatában elismorítottan béta állapotban volt, szerencsére hamar megérkeztek az első javítások hozzá. A sok-sok dicsőre méltó foltozás közben azonban becsúszott egy újabb nagy baki: mind az 5-ös, mind a 6-os Nero sorozat (jelenlegi) legfrissebb változatai (5.5.10.50 és 6.0.0.15) nem hogy nem képesek túllíri, de már 699 MB-ot sem hajlandók felírni egy 703 MB-os lemezre. Ezért azt tanácsosom, hogy az 5-ös felhasználók egyelőre maradjak



nak az 5.5.10.42-es, a 6-os tulajdonosai pedig a 6.0.0.11-es változatoknál, amelyek még mentesek ettől a hibától, de szerencsére már a korábbi változatok nagyobb hibáit sem tartalmazzák. A Nero 6-os Recode programja továbbra sem képes az ígért csúcsmínőségű DVD-Video átkódolásra, minőség szempontjából erre a feladatra továbbra is a Pinnacle InstantCopy a legjobb (bár igényes szemnek ez sem tud megfelelő minőséget nyújtani – szubjektív megjegyzés). A Nero 6 tehát fejlődik – néha kicsit visszafelé is –, de összességében elmondható, hogy új szoftver vásárlása esetén mindenképpen megéri ezt választani az 5-ös sorozat helyett. Azonban az upgrade egyelőre nem tud olyan csábító többletet felmutatni, amiért egy jól működő 5.5-ös változatot érdemes lenne lecserélni. Ha tehát van egy jól bevált, 5.5-ös verzió a gépén, akkor nem muszáj feltétlenül 6-osra cserélni. Úgy tűnik, hogy egy darabig még az 5.5-ösöshöz is érkeznék majd javítások és az új CD/DVD-írók támogatásához szükséges elengedhetetlen frissítések, ezért – egyelőre – nem vagyunk a váltásra kényszerítve. Ezt maximálisan becsülöm az Ahead piaci magatartásában. Figyelem: az újabb Pinnacle programok és Nero-változatok hajlamosak összeakadni a gépeken, ezért a Pinnacle programok telepítése után előfordulhat, hogy a

Nero hibáznai kezd, nem tudja befejezni a lemezt, lefagy. Ebben az esetben én a Pinnacle programtól való sürgös búcsút javasolom, de alkalmasint a programok telepítésének más sorrendje (utoljára tegyük fel a Nero-t!) is segíthet.

# PHILIPS ÉS BENQ EGYÜTTMŰKÖDÉS. A két cég közös fejlesztésének első gyümölcse egy 8x-os



DVD+RW író, amely a Philips termékpalettáján DVDRW824, a BenQ-nál DW800A néven fog futni. A Philips optikai alkatrészeire épülő meghajtó 8x-os DVD+R írás mellett 4x-es DVD+RW újrírásra képes, ami feltétlenül versenyképes tempónak mondható, de a duál (mind a két írási DVD-szabványt támogató) írókkal szemben nem biztos, hogy elegendő lesz. Arról nem is beszélve, hogy nem tudni, vajon a két cég milyen lelkesedéssel adja majd ki az új modell firmware frissítéseit. Ugyanis a korábbi Philips termékek esetében előfordult, hogy akár több hónapos késéssel jelentek meg az olyan meghajtók frissítései is, amelyeknél az eredeti gyártó már jóval korábban kiadta a kérdéses BIOS frissítéseket (lásd a Ricoh alapú Philips DVD+RW meghajtók tipikus esetét). Az új meghajtó tehát bizonyos értelemben kakkuktojás, hiszen bizonyos szempontból új gyártó termékének nevezhető – ami egyaránt tartogathat pozitív, de akár negatív meglepetéseket is a jövőre nézve.

**CLONECD: VISZLÁT EURÓPA!** A tavaly november óta abszolút nem fejlesztett CloneCD program körül végre történt valami. A fejlesztés eddigi vezetője (az Elaborate-Bytes alapítója) bejelentette, hogy annak idején hibába költöztek át Svájcba, sajnos így sem tudnak kibújni az újonnan életbe lépő európai törvény elől. Ugyan Svájc nem tagja az EU-nak, de a különböző, kétoldali kereskedelmi és jogi egyezmények olyanira szigorúak lettek a függetlenségéről híres országban is, hogy ma már ott sem lehet büntetlenül ilyesfajta szoftvert fejleszteni és árulni – még online sem! A CloneCD programot (a

márkanéval együtt) eladták egy cégnek, amely várhatóan továbbfejleszti majd – de a majdani, 5-ös verziószámú változat pontos megjelenési dátuma és a változások, újítások mibenléte egyelőre ismeretlen. Az legalább biztató jel, hogy az új fejlesztő az AnyDVD programról is elhíresült SlySoft, akik már rendelkeznek – nem is kevés – tapasztalattal az optikai meghajtók programozását, kezelését illetően. A CloneCD így hát elhagyja az öreg kontinent, hogy a jogi megkötöttségtől mentes Antigua (Közép-Amerika) szízlaja alatt folytassa pályafutását – a jelenlegi állóvíz helyett ez mindenképp pozitív változásnak könyvelhető el. Az események mögött húzódozó európai változások és jogi anomáliák viszont riasztók. Ugyanis ha már egy program fejlesztését is meg lehet akadályozni jogi úton – ugyan hogy bizonyítható be, hogy illegális célokra fejlesztett, kimondottan destruktív fejlesztésről van szó –, akkor ideje azon elgondolnunk, vajon legközelebb milyen megszorítással szerezhetünk majd beleszólást az életünkbe. Az őri-és kiadóállalatok könyve-keve szerint átalakított új törvények játszi könnyedséggel fordíthatók a magánszféránk ellen olyan új világot teremtvén, ahol majd megmondják, hogy milyen programot írhatunk, használhatunk, mit tölthetünk le és mikor. A CloneCD nem csak kalózkodásra alkalmas, hanem igenis hasznos segédprogram, amelynek fejlesztése lehetetlenné vált az új törvényeknek köszönhetően. Ez riasztó. ■ **PPÉTER**



**Gond a vírusvédelem?**

Problémát okoz a vírusait törvények kezelése? Nem tudja, kihez forduljon segítségért?

**VirusBuster**

teljes körű, több szintű vírusvédelmi megoldások egy közből

magyar nyelvű szoftverek és hálótartamogatas

értéknövelt szolgáltatások

naponta frissülő adatbázis

On megkapja a szükséges háttérszolgáltatásokat?

**VirusBuster – az Ön problémája legyen a mi goncunk.**

116 Budapest, egyéssz. utca 17-25.

7000

7007

www.virusbuster.hu

mail@virusbuster.hu



# HARDVER FÓRUM

**Sziasztok! Sokadszor kapom a kérdést, hogy miért mindig csak az Intel platformmal foglalkozom, miért nem írok már valamit az AMD-ről is. Akik régebb óta olvassák a Gurut/Gamert, azok emlékezhetnek arra, hogy bizony írtam én annak idején az Athlonról, meg a jó kis AMD chipsetes Asus alaplapról eleget. De azóta nem írok. Hogy miért nem? Nagy volt a kísértés, hogy egy kétoldalas cikket jó sűrűn megtöltök a hozzám érkezett, AMD tulajdonosok által írt panasos e-mailekkel, de van egyéb mondanivalóm is, kár lenne a helyért. Az Intel platform lehet utálni, lehet szeretni, de egyet mindenképpen el kell ismerni: jelenleg a legmegbízhatóbb, legstabilabb, kifogástalan támogatással rendelkezik, és gyors. Úgyhogy továbbra sem írok AMD-ről.**

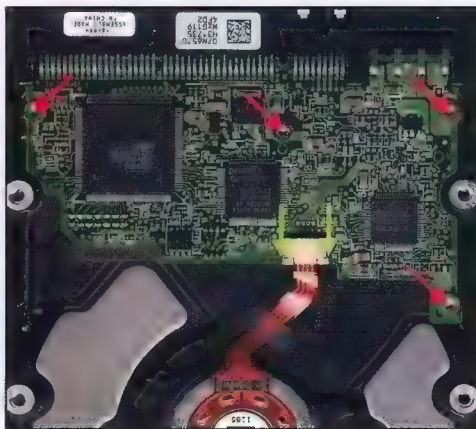
Nagy nehezen véget ért a borzalmas meleg, mely kínzott embert, állatot, számítógépet. Napi kb. egymillió levelet kaptam, mondanám meg, mi a processzor, winchester stb. normális hőmérséklete. Normális hőmérséklet ebben a melegben? Ilyen nem létezik, ahogy nem létezik a nagyvárcú tuningos gépe sem, amelyek a padlástérben, nem klimatizált helyiségben terhelés nélkül levegőhűtéssel most 24 fok, terhelve viszont már majdnem 45... Tudomásul kell venni, hogy a kánikulában a teljes rendszer 30-35 fokra indul. Ehhez mérten kell gondoskodnunk arról, hogy a gép minden része a lehetőségekhez képest a legjobban hűljön. Bár részemről igen hasznos dolognak tartom, de anyagi okok miatt sajnos még nem terjedt el eléggé a klimatizálás. Ez alól kivétel persze jó sok vállalat, intézmény, de a magánlakásoknak elhanyagolható százalékában működik csak klíma. Miután az előrejelzések szerint minden nyár az idejéhez hasonló lesz, felmerül a kérdés: mit tehetünk annak érdekében, hogy legalább néhány fokkal csökkenteni tudjuk környezetünk hőmérsékletét? Leírok néhány jól bevált megoldást, amelyek nem kerülnek sokba, mégis segítenek valamit, főleg a lakótelepek betonpóklában. A legelső tennivaló a lakás ablakainak bezárása és a reggeli besötétítés. Szellőztés-

sünk este, esetleg éjszaka. Nap közben pedig feszítsünk ki egy jó nagy méretű, alaposan bevezetett lepedőt a szobában. Fújassuk egy állóventilátorral. Mint a fizikából tudjuk, a párologás hőelvonással jár. A ventilátor hatására a lepedőből a víz párolog, ezzel valamelyest hűti a környezetet. A másik megoldás ugyanez, csak jéggel. Fagyasszuk le néhány literes zacskós tejet. Tegyük ezeket egy tálcára, megfelelő magasságba, és gondoskodjunk arról, hogy a csöpögő víz ne károsítson semmit. Ventilátorral fújatva ez is segít egy kicsit.

A környezetünk után pedig foglalkozunk a gépünkkel. A számítógép működés közben jelentős hőt termel, a mi feladatunk az, hogy ezt a hőt a lehető leggyorsabban kiszellőztessük a számítógépéből. A legnagyobb hőtermelő a processzor és a videovezérlő. A hihetetlenül kifinomult alaplaptervezésnek megfelelően a processzor a videovezérlő felett helyezkedik el. Mivel a meleg levegő felfelé száll, könnyen belátható, hogy a videovezérlő által felmelegített levegő éppen az amúgy sem hideg processzor környezetét melegíti tovább. Alapesetben is ez a helyzet, és ez videovezérlő-, illetve processzortuning esetében tovább romlik. Mit tudunk tenni? Legelső teendőnk az alkatrészek egyedi hűtésének vizsgálata, szükség esetén javítása. A hűtőborda portalánítása, a sok esetben kőkeményre szilárdult szilikonpaszta eltávolítása, friss pótlása javíthatja a helyzetet. A nyöszörgő ventilátorokat sem kell azonnal kidobni. Leszerelés után a hátoldalon található címke eltávolítása után felbukkan a csapágyszek. Pár csepp műszerolaj becsöpögtetésével új életre kelthetjük a hosszú harcban megfáradt ventilátorokat. Sokan valóságos hűtőtoronyt csinálnak a gépből 4-8 ventilátor beépítésével. Ezek sok esetben éppen egymás ellen dolgoznak. Elég egyetlen ventilátor a gép elejébe, és beszívja a friss levegőt, a másik a processzor felett pedig kifele fújjon. Ez elvben elegendő a ház átszellőztetéséhez. De nem ebben a baromi melegben. Egész

nyugodtan vegyük le a számítógép palástját, ha ez nem elég, akkor egy ventilátorral fújassuk oldalról. A legrosszabb helyzetben a beszorított, beépített gépek vannak, ezeknek rendes esetben is alig jut valami levegő. Szabadítsuk ki szerencsétleneket, találjunk nekik átmenetileg valami szellősebb helyet. A winchesterek külön megérnek egy misét. Egy mai midi ATX házban rengeteg hely van, nem kell a winchestert a floppy meghajtó alá beszorítani, tegyük egész nyugodtan lejjebb, alul-feül legyen legalább 5-5 cm szabad hely a szellőzéshez. A mobil rack ebben a melegben majdnem biztos halál a winchestereknek. Ha nem használjuk, vegyük ki a fiókot a gépből, ha használjuk, akkor a fedelet ne tegyük rá. Ha szükséges, akkor átmenetileg vegyük vissza a tuningból.

Érkezett egy jó hír az IMB winchesterek tulajdonosainak. Mint az köztudott, az IBM DTLA, és ICL35LO sorozat egyes darabjaival voltak gondok: kerregés, „sikálás” stb. Az IBM megtalálta a hiba okát, amely szerintük az, hogy az ír-olvasó fejek felszednek magukra valamit a lemezek anyagából. Ennek orvoslására új firmware-ek készültek. Ha ilyen winchesterünk van, akkor a teendő a következő: ellátogatunk a [www.1.ibm.com/support/docview.wss?rs=0&q=DTLA&uid=pg&1MIGR-44195](http://www.1.ibm.com/support/docview.wss?rs=0&q=DTLA&uid=pg&1MIGR-44195) oldalra, onnan letöltjük a winchester-azonosító programot, ezt elindítjuk, és a mutatót két alapján letöltjük ugyanerről az oldalról a megfelelő firmware-t.







Néhány számmal ezelőtt már foglalkoztunk vízhűtőssel, a Thermaltake kompakt méretű megoldásával, az Aquarilis II-vel. A hűtő nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, teljesítménye nem volt jobb, mint egy jó minőségű légűtőé, és a zajszint sem csökkent jelentősen, köszönhetően a viszonylag magas fordulatszámú hűtőventilátoroknak. A processzorok sebességének növekedésével (általában, mert a gyártástechnológia jelentősen befolyásolja a működéshez szükséges teljesítményfelvételt) a leadott hő mennyisége is nő – bár hivatalosan is megerősített információk még nem láttak napvilágot, a kiszivárogtatott adatok szerint az Intel azért halasztotta el új, Prescott magos CPU-jának bejelentését, mert az első példányok akár 110 Wattot is megterheltek, ennyit pedig a ma kereskedelmi forgalomban kapható légűtők nem képesek megfelelő idő alatt leadni.

Hazai fejlesztésű eszközökről mindig öröm írni, hát még akkor, ha az egyik „tervezőt”, mint cikkírónkat is körünkben üdvözölhetjük. A mostani számban a rendelkezésre álló szűk egy oldalán a hazai online hardveres magazinok egyik legdinamikusabban fejlődőjének, a HardwareOC-nak a saját tervezésű vízhűtő-rendszeréről olvashattok technológiai jellegű bemutatást – terveink szerint háromrészes cikksorozatát szentelünk a témának, így a következő számokban olvashatók a részletes mérési eredményeket, valamint a tartós tesz alatt szerzett pozitív és (esetleges) negatív tapasztalatokat.

A hűtő megszületésének története megjelölésen sokánvós: Yvori egyik barátja (beceneve Bicska, nem véletlenül) néhány hónapja látott egy gyári rendszert az egyik hazai áramlástechnikai szakpában, és felhívta a gyenge megvalósításon kijelentette, hogy egy hét alatt jobbat csinál. És lőn... Elmondása szerint a legelső verzió még autóradiátorral működött, amelyet végül feláldoztak a méretekcsökkentés és az esztétika oltárán. Lássuk, a végleges verzió milyen részegységekből áll:

- 3 db vörösréz hűtőblokk (egy 50\*50\*13 mm-es a processzorra, továbbá két 40\*40\*13 mm az alaplapra északi hídra és a GPU-ra)
- 1 db 700 lórás vízpumpa
- 3 méter 8 mm belső átmérőjű speciális szilikonszőr
- 4 db vörösréz leszorító a hűtőblokkokhoz
  - 1 db Socket a foglaltatú alaplapokhoz (AMD Duron™, Athlon™ és Athlon™ XP)
  - 1 db Socket 478 foglaltatú alaplapokhoz (Intel Pentium® 4 és Celeron™)
  - 1 db a grafikus kártyához
  - 1 db a lapkakészlet északi hídjához
- 1 db elágazás a szilikonszőröz
- 1 liter speciális hűtőfolyadék
- 1 db tölcser a feltöltéshez
- 10 db gyűrűbilincs
- 1 db hőleadó radiátor (185+58 x 30 x 184 vagy 275+58 x 30 x 274 mm méretben)
- 6 db műanyag leszorító
- 1 db elektromos elágazás a szivattyúhoz
- 1 csomag speciális ezüsttartalmú hővezető anyag
- teflonszalag

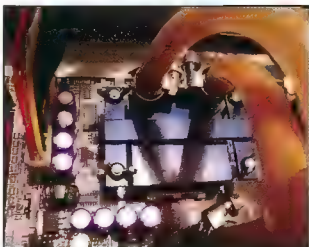
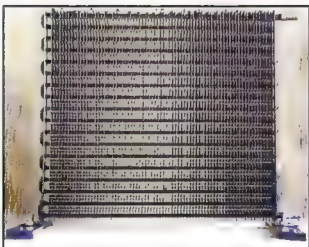
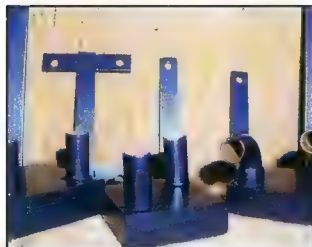
A rendszer nagy előnye, hogy minőségi terméktámogatás és szervizháttér foglaltatik benne a körülbelül 40 ezer forintos (természetesen bruttó) árban. Megrendeléskor meg kell adnunk gépünk pontos konfigurációját és külső-belső méreteit, továbbá azt, hogy megelégszünk-e a kisebb méretű radiátorral (ez a közepes méretű házakba gond nélkül beszerelhető, így a hordozhatóságon sem esik csorba), vagy igényt tartunk a nagyobb, 275\*275 mm alapterületűre, melyet a házban, vagy a mellett kell elhelyeznünk. Sajnos egyelőre csak Budapesten érvényes a díjtalan kiszállítás és üzembe helyezés, pedig az ötlet, főleg azoknak lehet hasznos, akik eddig idegenkedtek attól, hogy „víz” kerüljön a gépükbe, és nem mernek egyedül nekifogni a beszerelésnek.

Összintén bevallom, eddig én is a passzív szemlélődősk népes táborát gyarapítottam, de miután olvastam a

rendszer részletes bemutatóját az interneten, kezdett valóban érdekelni a dolog. Egyrészt azért, mert sokkal komolyabbnak tűnt az eddigi kópórált vízhűtéseknél, másrészt pedig már nagyon untam a processzorom csúszós ventilátor hangoskodását.

Néhány időpont-egyeztetés után nagy nehezen sikerült összehozni a találkozót, de tehetséges kollégám akkora anyagmennyiséggel jelent meg a lakásomon, hogy komolyan kételkedtem abban, hogy ez mind el fog férni a gépemben (illetve rajta, mivel a tesztre a nagyobb radiátorra kértük). A beszerelésben én csak megfigyelőként vettem részt, így aztán nem is adódak komolyabb gondok a hosszadalmas művelet során:). Első bekapcsolás után elképved hallgatóztam, ugyanis a vízpumpa alig-alig (és csak közelről) hallható hangján kívül semmit sem hallottam! Az eddigi tapasztalt, főleg szélajból adódó zúgás teljesen megszűnt, eltűntek a zavaró mellékzörejek, és rájöttem, hogy sürgősen le kell cserélnem a merevlemezemet:). A nálam vendégeskedő, alapban 1466 MHz-en futó Athlon XP 1700+ processzort Spire Falcon Rock I légűtővel stabilan csak 1750 MHz-ig tudtam hűzni, vízhűtéssel viszont simán vette a 2 GHz-es akadályt is. A házban alakodó hőmérséklet szinte szobahőmérsékletre esett vissza, a CPU az eddigi 47-49 fok helyett mindössze 32 fokos.

Folyt. köv.! ■ HUNOR



# SMS-FAL

MIERT JOBB A WINDOWS MINT A LINUX? BEFAGYOTT ABLAKOT MÁR TALÁNTUNK DE BEFAGYOTT PINGVINT...

HALIHO GAMER MAGAZIN! MOSTANABAN SOKAT BUJOM A REGEIBBI GAMEREKET ÉS ESZRE VETTEM V.MIT AZT HOGY SENKI NEM TESZ FEL EGY KERDEST NEKTEK: HOGY VAGYOTK.

**Köszönjük kérdéset, per pillanat ámosan.**

HOGY MONDIK A MORROWINDET? HOGY ÉJTIK? KLAFA AZ ÚJSÁGI!

**Figyed a szánkat... : Morrowind.**

HI ELAKADTAM A PIRATES!-BAN, A SZEL DELROL FUJ ES NEM TUDOK KIHÁJÓZNI AZ OBOLBOL, MERT A KUJARATA PONT ARRA VAN :-(, KULDJETEK HOZZA POKÉ-T, UDV:PEREC :-D

**ays64738**

UDV! SZER.NTETEK MIT ERDEMESEBB BESZÉREZNI? NV TI4200 VAGY EGY NV FX 5600-OST? MINDKETTO EGYARBAN VAN. A TELJESITMENY SZAMIT! KOSZONTOM! (SORCERER)

**Nv TI4200**

A TÖRD, JO MUNKÁSEMBER? DASH

**Ez így, ebben a formában nem igaz. DE IGEN!**

HELLO!AZT SZERETNEM MEGKERDEZNI HOGY HA A SPANOM MEG EN VESZEK HALO KARTYAT ES OSZKE KOTJUK A GEPEKET EZ A LAN HALOZAT? BENCE ELORE IS KOSZY!

**Akkor az ott az.**

SÓRT! ITAM ES BERUGTAM, MA MEG HASOGAT A FEJEM! TI NE TEGYETEK ILYET! UDV: VF

**Későn szólátál...**

HIIMT LEHET KEZDENI A FROZEN THRONE-BAN A BUTCHER-NEL TALALT LABBAL?

**Csak poén...**

HALUHO! NÁ SZOVAL, A FLATUNÉ EGY FASZA GYEREKI! JO CIKKE-KET IR... PEDIK AZ ETMOS CIKKEJT ÉN IS LEALAZTAM! BÖCS: MAJI

PONT 1 ÉVE JELENT MEG AZ ELSŐ GAMER. EZ NAGY SZÓ! IGY TOVÁBBI!

BRAZI! NAGYON SZEXY VAGY! ÁDÁM, ANETT, ÁGI, NÓRI, ÉS ÉVA S NAGYON SZEXY!

MIKOR JELENIK MEG A WORMS 3D?

**Még idén, egészen pontosan október utolsó napján.**

H BRAZ! A KOZELJOVOBE FOG INOULIN EGY NETES COSSACKS BAJNOKSAG, ES SZERETNENK TUDNI SEGITENETEK-E A SZERVIZESZEB? ELORE IS KOSZI! (HSCIGAMERONE VOITAM!

**Íj levelet a szerkesztőknek a részletekről!**

BANZAI! KIRALY AZ ÚJSÁGI! AZT AKAROM MEGTUDNI, HOGY HA EN IROK EGY CIKKEKT, AKKOR AZT BEVESZITEK AZ ÚJSÁGBA? ES HA IGEN, AZT HOVA KULDJEM?

**Nem tesszük be az újságba. A Lilyvel kell felvenned a kapcsolatot, ide írj: lily@lpma.hu.**

KIRÁLY A GAMER! TONY HAWK'S PRO SKATER 4 MEGJELENT MÁR? MÁR VAN 1.ŐÁS JEDI ACADEMY !DŐ FORSZ EZ VID DŐ GAMER

**Igen, megjelent. Most teszteltük. :) Lapozz a 60. oldalra.**

HI GAMER TEAM! MIKOR LESZ DVD-S GAMER? 3 ÉVE ŐSZINTE HÍVETEK GUMANCÍ

**Egyzercsak.**

LINKIN PARK A KIRALY!!! LECCIVS IRJATOK MEG, HOGY A SZERKESZTOSEGBEN KI MIT HALLGAT? KOSZI (BALIN)

**A Polcz Peti kifogásait – Hunor, a Hunor kifogásait – Mocsy, a Brazil sajtó kötetményait – Lily, The Corrs, Donna Lewis, Heather Nova, stb. – LaWMaN, a Laza hülye dumáját – Brodáf, a szomszédos dörömbölését – Flatline, a többieket – Laza, a Lilyt – Brazil.**

KIRALYOK VAGYOTOK!A NIETAL EALTAM EGY SZAVAZAST MISZERINT MELYIK A LEGNEPSZERUBB ÚJSAG HAT AZ EREDEMNÝ NEM TALALJATOK KI A GAMER GRATULALOK! KODIAK GAMER FAN

HI GAMER! SZERETNÉM MEGKÉRDEZNI, HOGY A LIONHEART MIKOR JELENIK MEG? LEGEZA MÁRCELL

**Már megjelent.**

CSA GAMER! VAN RA LEHETOSEG, HOGY MEGSZERKEZZETEK A HL: BLUE SHIFT-ET TELJES JÁTÉKNAK? AZ JO LENNE. EGYEBKENT KIRALY AZ ÚJSAG, CSAK IGY TOVABB. MUJHNY

**Jelen pillanatban esélytelen.**

HI.BRAZIL

**Szevasz.**

HI! KULDOK 1PAR JO TANACSOT!1.TOBB ROVAT A CD-N 2.A SHAREWARE JAT. ROVAT HULVESEGA A GAMERBEN, MERT A CD-N IS UA. VAN LEIRVA 3. TOBB OLDAL (BALIN)

HI LAWMAN! CSINALTAM EGY DISCIPLES 2 ROVATOT. ELKULDJEM NEKED MAJD E-MAILON? LECCI IRJ VISSZA HAMAR! AMARUAK (SZABO PATRIK)

**Bátran küldhettek rovatot a CD-re LaWMaNeK. Ide írjátok: lawman@lpma.hu.**

"ELLO.MEG LEHETNE OLDANI HOGY A NOVEMBERI SZAMBA VALAMI YO KIS RRG GAME LEGYEN? SIR JANOS JANSEN

**Nem az lesz... De tervezünk RPG-t is a közeljövőben, reméljük sikerül!**

A FIZIKA EGYIK TORVENYE:A SZEMET NEM MEGY MESSZIROL BELE A SZEMETESBE!KIRALY AZ ÚJSAG EGYEBKENT,MUKI

**Köszönjük, hogy megosztottad velünk az információid, de nálunk bemegy. Még csalszold kicsit a tövényt...**

ÉN VAGYOK UGYIS A LEGFIATALABB GAMER OLVASO!(11 ÉV)

HELLO GAMER TEAM! CSAK ANNYI LENNE A KERDESEM HOGY MIKOR JELENIK MEG A COMMANDOS 3 ? KOSZI!

**Európában szeptember 26, tehát mire ezt olvasod, megjelent.**

„ELÜTÖTT EGY ROMÁN TRAKTOR, DE SZAR EZ ÍGY REGGEL HATKORI!”

EN TARO ADINI! MEGAKADT A HALSZALKA A TORKO MON. MAR ITAM RA VIZET ÉS NEMSEGITETT. MIT TEGYEK? LEHETOLEG GYORSAN SEGITSETEK!-> BY BNA

**Egyéi kényeret! Esetleg a haverod lógasson gyorsan feljoi lefele!**

HI! KÉRLEK TEGYÉTEK FEL A HONLAPRA, HOGY KI NYERT GHOST MASTERS-T! LECCI NAGYON FONTOS ÜDV TIKKKA

**Ghost Master PC CD-t nyert: Juvogits Péter – 8200 Veszprém, Menzel Dániel – 2840 Orozslány, Czető Csaba – 2780 Nagykáta**

UGY IS EN VAGYOK A LEGFIATALABB GAMER OLVASO ! (12)EV HII AJM Ő SZTUDENT,AJM FIFTIN. KALANDOS HANGULATOM VAN. LARRY

HALALOS DEMO CD-T ALLITOTTOK OSSZE!SOK ILYET KIVANOK MEG MAGAMNAK!) HOHAHO MIKOR JELENIK MEG A XIII ? BLACKFOX

**A XIII. 2003. október 31-én kerül a boltokba.**

KERPELJETEK, PENTEKEN (A MEGJELENES NAPJAN) TALALTAM EGY BOTNATLAN GAMERT AZ UTCAN. NAGYON JO NAPOM VOLT...

A GÉPEM EGY ASUS TERMINATOR A VID.K INTEGR, BENNE KÉ-NE BELE 3DKARTY. PCI-S MERT NINCIS AGP SZFVAR-I BOLTOL

HOL KAPOK SZFVARON PCI-S 3D KARTYAT, MERT NINCIS AGP-M

TALÁLTAM EGY HÖLÉGBALLON PÓCIÓT A BARACKBAN.

CSŐI VEGYEK KÁRTYAOVLASVÓT VAGY NE,AMÜGY MIÉRT HIDEG A KUTYÁK ORRA??

**Vegyéi. Hídig?**

HI BRAZITE NEM ISMERSZ EGY 19 ÉVES KORZIKAI LANYT,AKI „FED UP”.NEMP’NEM TOD MIT VESZTESZ TÖRD,SZÉPEN IROK?NAH MAT MOST ÖRÜLHETSZ.RITKA AZ ILYEN.BÖNSÖIR!stika

**Nem ismerem. Bemutatnál? :)**

TUDTÁTOK HA 65 ÉVESEN HALTOK MEG AKKOR KB. 650000 JÁTÉKÓRÁIG: ÉLTETEK A FÖLDÖN? ÜDVÖZLETEL, DASH

**Most már tudjuk.**

A 3D MARK 2003 BAN JONAK SZAMIT A 4097 PONT.

**Aha.**

YOO VOLT A GAMER SATOR! LESZ JÖVŐRE IS?

**Reméljük!**



Itt van az ősz, itt van újra. Ez pőő azért is nagyon jó, mert sokkal több időt tölthetünk kedvenc gépünk előtt, és közben sokkal kevesebb inzultus ér szeretettünk részéről, ugyanis nem akarnak folyamatosan elmozdítani rándigálni, amiért a gép előtt ülünk kiguvadt szemekkel meg kollemissen görbe háttal ahelyett, hogy kapnánk magunkat, és valami hüdömrágó nyári programba venniük bele magunkat. Ugyanez vonatkozik természetesen az újságolvasásra, habár természetesen a tópartnál is olvasni, de már mégis csak mennyivel jobb egyelőre a gép előtt, közben fél szemmel a monitort nézve, hátha történik valami érdekes. Persze, nem történik, legalábbis valami érdekesebb biztos nem, mint amit itt olvashattok, nemcsak a levorva gondolkod, hanem úgy általában. Most, hogy túljutottunk azon az igazán felemelő részen, amelyben tudományosan megmagyarázzuk, miért is olyan márhára jó nektek őszel, nézzük, mi az, ami még sokkal jobbá teszi az életeteket. Hát persze, naná, hogy a levorva az, pont ez is, pont most. Lássuk.

**TÖRTÉNELMI ESEMÉNY. MELV ALAPJAIBAN RÁZTA MEG A VILÁDOT.** Hiljaasa Brazili! Azért merlek zavarni, mert heves szóváltások közepette vártuk a minap „kedvenc” fizikatanárunk egy barátommal az osztályban ülvé. Nevezük ezt a barátot R.L.-nek (mellesleg Raffus, a tórc harcos). Nos az előbb említett egyén épp az én (Borg, elf május) szeptemberi Gameremmel lapozgatta, mikor felkiáltott: „Ez itt a Kovilj!?” S mutatott egy képre 61. oldalán. Sörhas, sör, Gamer... nos, és én másikk kedves barátom (L. Bandede, ember druida, lásd szeptemberi Gamer/Levorv/121. o.) jól kiröhögött, hogy az biztos nem az! No de akkor ki? - A BRAZILI - csattanat föl! Erre az egész osztály (étsd 33 fő) odadotult, hogy megcsodálja a képet. Erre R.L. képeket vágott, és elkezdett káromkodni... Nyomatam egy-két spellit rá, majd megjött a tanár... Azóta vitatkoznak. Nos, mondja meg, Ő HATALMASI! Te vagy azon a képen? Ha nem, akkor ki? Ennyi lenne a kérdéssem. Ja, és tegyél be a levorvba, mert lehet, hogy más is küzd ezzel a dilemmával! ■ **Boko**

En mondtam, én megmondtam ezeknek a szerkesztőségben itt előre, hogy nem lesz szabad azokat a képeket betenni. Most már mindögy, ilyen alapon akár fellátozhattak volna is, akkor nem lenne ok a félreértésekre. Habár, a képeknek talán mégis csak egyértelműen kellene lenniük: alul, akik bambán néznek, és csúnyák, azok nem én vagyok, a lányokat már csak nem kevered össze ezzel, és hát igen, ott vagyok én, a szép, a kedves, az elbűvölő mosolyú, az okos és a bűbájos, vagy Gámmerral, némi kis sörrel és nagyon sok jókedvvel. Azért hízelgő és nagyon sokat elárul a világról az, hogy ha valamelyik újságban megjelenik egy szál semmiben a Pánela Ánderszon vagy hasonló, szép nagy szemekkel ellátott akárik, arra nem rohan oda mindenki, én meg egy kis sörrel és Gámmerral felváltva tömeghisztóriát keltek... :)))

**FÉNV.** Hy Brazil Először is azt akarom mondani, hogy... Mit is? Na, mindegy! Ha berak a levorvba, teírom ország-világ előtt, hogy Te vagy a legjobb fej! Ja, már leírtam!:-) Na, csál atóm ■ **Szomszéd Titon**

Na jó, nem bánom, leírhattod, de ezt amúgy is mindenki tudja. Emellett meg még szép is, meg okos is vagyok, persze, ezt is mindenki tudja, de azért nem árt időnként leírni. (Jah, úgy levorvonként párszor... - a korr.)

**FÉNV 2.** Uhu, hős vezérünk! El nem tudom képzelni, az ember mikre lel az interneten. Azt eddig is

tudtuk, hogy szép, okos és szeretetreméltó vagy, na de azt, hogy bárty vagy és erős a csatában, az nem. Ugyanis nevednek a kalta utánérvőztárbán ez a jelentése. Úghogy a Tördisták és a Korristák most fejvesztve kezdenek el futni efele. Eljen Brazili! ■ **Roxa (Roxassess Dávo)**

**Éljek, éljéki (Szolgálati közlemény: a Korr, a Satyl és a Törd. fogják be a szájakat, mert különben orba lesznek vágódva!!!)**

**FÉNVTÖRÉS...** Na'hoj Braz, hogy lyeg a fityeg? Na szóval hosszú évek óta olvasom a levorvot (meg az újságot), és arra gondoltam, hogy viszont-látom már egyszer az értelmeszenetemet-értel-messerebreken! Úgy, hogy tég már be a levor-ba!!! LÉCCII! UI:- Látalak a 09-es Gamerben, és valahogy, hát íé, hogy is mondjám, na szóval: CSÚNYA VAGY, TÁN ELESZTÉL??? ■ **Ytscm (Molár Csaba)**

Két dolgot tudok elképzelni: 1. rossz képet néztél, 2. helytelen fényviszonyok közepette néztél. Vagy nem lehet, hogy csak sokot kaptál? Sose láttál ilyen szépet. Akár-csak egy új traktor. : ) <Hahahaha. Lily>

**HIBÁK, HIBÁK.** Hello Brazili! Király az újság, meg minden, de hagyjuk a közbevetéseket, térjünk a lényegre. Arról volna szó, hogy két apró hibát véltém észrelni az újságban: 1. Már vagy hónapok óta csak az újság 5. oldalán lehet megtalálni az ímelmedont, amit nem is tartanék furcsának, ha nem olvastam volna egy régi számban szemrehányást, hogy nincsen a levél végén. 2. A 2003/08-as számban a 42. Oldalon, a lap alján azt lehet olvasni, hogy: „WarCraft III: The Frozen Throne” Szóval a kérdéssem: Most jár valami jutalom a szemfűles olvasónak, vagy mi? Csá ■ **Zs**

Az első felvetéssel kapcsolatban azt tudom mondani, hogy itt egyszer valaki kitálatla, hogy akkor az most legyen design, hogy a cikkek végén nincsenek e-mail címek, csak nevek. Néhány számmal ezelőtt a levorv végén sem volt ott a saját címem, de aztán életveszélyesen megfenyegettem a Törd-öt, hogy ha még egyszer meglátom, hogy nem írja oda, akkor macskakaját csinálók belőle. Lévon édes jó kis tördelészerkesztő állatbarát, és nagyon jól tudja magát róli, hogy nem csak az ömészethetetlen, amit időnként a levorvba ír, hanem a hűsa sem (az még hosszas feldolgozás után sem), ezért a levorvna most már van e-mail cím. Másútt jól láthatóan továbbra sincs, ottl én kimondottan boldog vagyok, számos levél érkezik ugyanis olyan kedveztől, hogy a delikvens ugyan a cikkrő címet nem tudja, de az enyémot igen, így aztán nekem küldi, és én akkor legyek már olyan szíves továbbküldni, meg llyesim! Nyilván elég szíves vagyok, persze, csak nem értem, hogy a.) miért nem nezik meg a népek a címeket az impresszumban, valamint b.) miért jó, hogy nincs ott a cikk végén a cikkrő elérhetősége. Mindögy, írjuk ezt fokozottan súlyos szellemi fogyatékossgam számájára, és úgyben úgy tűnik, továbbra is maradok a szerkesztőségben belül ellenállás és partizánparancsnok. Küldjétek csak továbbra is nekem a nem nekem szóló leveleket, nem gond, esetleg nézöteket meg az Impresszumot is 5. (ötödik) oldalán. Erről ennyit. A második felvetésre csak azt tudom mondani, hogy bocs, homokot szórók a Törd. fejére, és megtöptem a ruháját, hiszen nyilván az ő hibája. Alapesetben is majdnem minden az ő hibája, de ez szinte biztos, de ha mégsem, akkor is. Először szítem meg, a célra meglehetősen alkalmatlan látászó beszólásokkal, amilyen majd olyat csapok a kezére, hogy ihaj, persze csak az után, ha ez a szám kész van, és csak akkorát, hogy a következő száma meggyógyuljon. Esot-leg, kimondottan csak népevelő célzattal,

kiosztok egy-egy hasonló jutalmat a Broát Satlynak, mert ő is ott volt, és a Korr-nak is, hogy ne maradjon ki semmilyen jóból. A szerkesztő olvasók jutalma pedig az, hogy örömlöhetnek annak, hogy nem kell velem egy estét eltölteni aznap a szerkesztőségben, amikor bableves volt ebédre.

**HÜLTŐI KÉRDÉS.** Csál! Miért ilyen király a Gamer??? ■ **DBALAZE**

**Miattn...**

**LAPOSVONAL ÚR MEGMAGYARÁZÓ SZEKCIÓ.** Szasz!! Hát ízé, kezdem azt hinni, hogy laposvonal tényleg „allüipontoz”, hogy miért??? Idézet a ST: Elite Force 2 cikkéből: „Minden ténen átlagon felül, de semmi különlegesen nem tartalmaz játék ez.” Hát ízé, nálam ha egy játék átlagon felül, akkor kb.80-89%-ra gondolok és nem !!172%!!!-!!ra!!! UI:- Sajnos bedögölt a billentyűzetem, így most kölcsön bírom, van, ami elég régi, és még angol is, ezért nem tudok hosszú „I”-t (mi, ezért elnézést!!!) ■ **Bako „NANDÓ” NÁNDOR**

A billentyűzetprobléma nem gond, azért tartjuk a Korr-t, hogy mindenféleképpen kijavítsan. (Megtörtént, de legközelebbre javaslom az „Alt Gr J” billentyűkombinációt - a korr.) A Flatline-é értékelési módszertanban nem vagyok nagyon jártas, ám mivel az itt többé-kevésbé közösségi rovat, így most megteszem neki azt a szíveskedést, hogy leírhatja ide a „megmagyarázatát” a doig-nak, ezáltal eloszlatgatja a ködöt, és emellett büszke is lehet magára, hogy bekerült a levorvba. Már úgy is régén rága a fületem, hogy bekerülhessen a neve a halhatatlank közé. **Flatline:** Yeah, halhatatlan vagyok! Végre, végre, tyuhú! Mi is volt a kérdés? 72%, az átlagon felül, és pontunk. Szerintem a 80%-os már kiváló játék, és így feljebb. Számolj! ha hármast kaptál a szuliban, akkor közepes teljesítményed volt, még csak nem is átlagos. Ha átlagos vagy, az kicsit jobb, mint hármast, tehát 50% feletti : ) Csóka bébi, Brazil meg pusztul. Barátom ugyan itt ordítja, hogy ez nem is igaz, amit írok, de most már nincs mit tenni, ez van, és lusta vagyok magyarázkodni. (Jah, van, ahol 50% meg túról jelent - a korr.)

**HOV TU BI A TESZTER.** Szia Brazili! Az egyik haverom nagyon feldagésított, mert szerinte én és egy hmmm... „férti némi szerv” vagyok, finoman fogalmazva, mert én karácsonykor GeForce4-et vettem! Ha irok én egy cikket, és elküldöm nektek, és tetszik, lehetek teszter nálatok? Október végén lesz 17 éves. Szeretnék nálatok cikkrő lenni, de nem tudom, miről szólna a próbateszt, amelyet Lilynek szeretnék küldeni áttanulmányozásaképpen! Kérlek, válaszoljatok, örülnék neki. Szeretem az újságot, mert szerintem nagyon jó. Nem mondom, hogy tegyél be a Levorvba, de azért örülnék... További jó munkát! ■ **Csöcske (Csöcsök, nem csókolt)**

Csöppet se bankodj barátod kijelentése miatt, nem vagy ezzel egyedül. Vigasztaljon a tudat, hogy említett némes férfil testrészek azért vannak komolyan jó pillanata is; ha például összehasonlítjuk mondjuk egy kiálbujjal, akkor egészen vidám a helyzet. Arról meg nem is beszélve, hogy nincs is igaz, nem olyan rossz kutyú az a G4 még most sem, sőt, ahogy látom megjelenl az új vég bigyókát egyre jobban örüök, ugyanis szemmel láthatóan nem avul olyan gyorsan a cucc, mint az ember várá. Ugyanis nekem is per pillanat llyeszfajta van a gépemben, és ottl egészen kevésbé érzem magam rosszul, még akkor sem, ha ottl egyeteken annak tituláskan, aminek, ezt ottl függetlenül is megteszik, de akkor sem zavar. Igaz, ami igaz, én is szívesebben vet-

tem volna anno a G4 helyett mondjuk repülő vagy Karib tengeri szigeteket, de csak erre futotta. Nem baj, jó ez, mint ahogy bármelyik másik vagy is, amelivel megfelelően megy az a program, amiért vettél. Ilyen egyszerű, pont. De nem is ez itt a lényeg, meg nem is ezért van itt a leveled, hanem a tesztelőid kérdés miatt, ugyanis (én meg nem értem, miért) egészen sok hasonló érdeklődő levelet szoktam kapni. Volt erről már szó a levorban, de nem emlékszem, mikor, szóval egyszerű írászás helyett leírom röviden a lényegét.

Először is teljesen mindegy, mi az, amiről a bemutatkozó cikket írtátok: nem az a lényeg, miről szól, hanem az, hogy milyen, azért nem árt természetesen, ha a Gamer témáinak határain belül maradtok. (És nem a cserebogarak szaporodásáról küldtök esszét – a korr.) Amennyiben a küldött cikk színvonalra elér egy bizonyos szintet, és az alapján úgy tűnik, hogy érdemes a további együttműködésen gondolni, akkor azt majd valaki jól megírja nektek (vagy az ellenkezőjét...), meg a továbbiakban mikéntjét is. Jó, ha tudjátok, szinte kizárt, hogy valaki egyből a papírujgásra kerüljön, előbb be kell bizonyítani, hogy a próbálék nem alkalmi felvilágosító volt, és azt is, hogy hosszú távon is lehet rá számítani. Szóval először jön egy kis CD-mellékletű írogatás, utána esetleg a Guru Gamer Online vagy a Gamer, vagy akármilyen is lehet, ezt én innentől kezdve nem szoktam követni. Az ut tehát nem minden rögtöl mentes azok számára, akik ilyesminben gondolkodnak, és tényleg csak nem kitartással lehet elérni a célt. Kb. onny, bővebb felvilágosítás próbálék elküldése mellett Lilytől kapható. Minden jelentkező kap választ, csak legyetek kicsit türelmesek. *~Inkább nagyon. Kösz. Lily~*

LÁNYOK, MÁR MEGINT A LÁNYOK. Szia Brazil! (Éljen az eredetiség, de sebb, csak szolidan...) Jó ideje számítom magam a lelkes Gamer-olvasók állományába, így nem minden technikai háttér nélküli álom: jó újságot sikerült összehoznotok. Hajrá! Ennyit a diszcreción, nem szeretném, ha még a végén elbiznátok magokat (neked külön azért megengedem: (En tényleg jó is birom, szóval legközelebb nem kell senkinek válaszfalafogmagat. Braz) Most jutottam el odáig, hogy sikerült felhúznia egy himnek odáig, hogy írjak is (azt mondtam, nem merem, mert látny vagyok...), erről pedig valamelyik hónap levorod jutott eszembe, amiben azt írtad, vigyáznál kell velünk, mert még kitűnnek titeket a gép elől! Erre írnám - ha kicsit később is, hogy mennyire nem igaz: Adott egy Y kromoszómát is tartalmazó lénny (az öcsém) és egy dupla X (én). Y napi min. 6 órát van a billentyűzet (nem viccel). X kétnaponta fél órát, ha az Y éppen nem veszi észre (egy 24 perces moovit 3 napba tal vez végigésszem...). Nna most kérdem én: Mi ezen a kizártság??? Nemtom, válasza méltatlanság, de jó esne, előre is köszöni: *KAUSUR Legyél jó!!!* vagy ne is... tudod mit? Tég belátásod szerint!

Hát kérem, hogy mi ez a kizártság. Legyünk ösztökél, és sem értom. Valóban eléggé morcedeknek hangzik, amit írsz, és eléggé túlzás is. Nem is értom, hogy gondolod azt, hogy kétnaponta akár fél órát is elszedez attól a drága jó és kedves Y kromoszómától... :))) Nem hiába mondom én, naggyagyon vigyáznál kell veletek. Természetesen mindenhol jobban szeretünk titeket, na de azért kétnaponta fél óra kicsit sok, amit elvesztet előlünk a gépdől... :))) Éljen az egyenjogúság alapon meghirdetom a Számítógépet Minden Lánynak (Akit Érdekel) programot! Ez a legjobb megoldás mindenre, akkor, ha megvalósul, nem lesz vitatkozás, és szép lesz az élet, mi kellhet még.

Csak azt ígérjétek meg nekünk, hogy nem fogtok mindenki csúfosan leoláznál minket egy-egy hálózatos játékban.

FOGVÖHURÁS RECEPT [NEM JÓ]. Csá DAGADTI! Ha le akarsz fogyni, akkor ne igyál sok sör! **Dexten3**  
Micsoda szerencse. Nem is akarok lefogyni. *~Hmm, pedig van olyan diéta, amelyekben mást sem szabad, mint söröt inni... Lily~* (Akkor mégis akarok. Braz) *~En nem bánom, de ha eléred a száz kilót... Kegyetlen leszek, és jönnek a saláták... Lily~* (b-leletörődő sóhaj - Braz)

MMORPG. Csá Braz. Nemtom, kit lehet ilyen típusú levelekkel zaklatni, ezért téged cizmelek meg vele. Van egy ingyenes MMORPG a neten, amely a tibbia névre hallgat, és leszedhető a [www.tibbia.com-ról](http://www.tibbia.com-ról). Szóval, ha valaki kedvet érez egy kis multiRPG-zéshez akkor szeretettel várjuk. A Secura nevű szerverre csináljatok karát, mert mi is mind ott vagyunk. Ilyen neveken vagyunk elérhetők: Rexar Beastmaster, Link Hyruian, Disznaj, Mestyane, Kuro Hiryuu, Tarhonya, Skullegom, Noru. Sajna a játék első felében (ami nem túl hosszú) csak chatelni tudtok velünk. Ha elérték a 8-as szintet, akkor látogassátok meg az orákulumot, és akkor ájthettek main islandre (és persze kasztot is választotok). Mindenkit várunk (főleg lányokat), hogy egyszerű elmehessünk egy közös vándoratra :). Addig is Bye. Ul.: Braz, ha nem raksz be a levorba, akkó küldök neked egy Sordelit (Sörd) meg egy Borrigálit (Borr).

Aki tehát kedvet érez, menjon. Tudom, hogy nagyon sokan érdeklődtek a műfaj iránt, de a havi 10-15 eurós előfizetési díj sokakat visszatart, illetve megfoszt ettől az élménytől. Jóllehet persze, az ilyen szabad rendszerek, mint a Tibbia is valamilyen szinten elmaradnak a nagy nevekétől (pl. EverQuest, Dark Age of Camelot, Star Wars Galaxies, Anarchy Online stb.), mégis megad egy nagyon komoly élményt, ez pedig az együttjátszás (egyébent a screenshotos és az ismertető alapján egészen jópofa kis játéknak néz ez ki). Csak javasolni tudom, hogy ha van valakinek erre a célra használható internet-kapcsolata, feltétlenül próbálja meg akár ezt, akár másik programot. Örömmel venném mások jelentkezőit hasonló témakörben, ha ismertek és játszótk hasonló, szabadon hozzáférhető játékkal, dobjátok egy e-mailt, sosem lehet tudni, kiknek okozhattok ezzel örömet.

HISEMBER DRÓV ÖTLETE. Helló! Lenne egy fontos kérésom: küldjétek már el lécci Grand theft auto vice cityt, vagy menj fel a [www.freemail.hu](http://www.freemail.hu) címre, írj be névnek hogy \*\*\*\*, jelszónak azt, hogy \*\*\*, menj arra, hogy írj, és van egy olyan csatolt fájl a fájlokat. (Érted, ugye? – a korr.) A játékok előre is köszöni. Vagy a Grand theft auto 3 nagyon fontos lenne ez nekem... :)))

Klassz ötlet! Mondjuk, fejtésd el, hogy ilyet bárki is küld neked, de meg egyeztem mondom, egészen klassz ötlet. A többieknek pedig azt javasolnám, ha ilyen jellegű gondolatokat forgatnak a fejükben, fejtésük el :)

Gumicukor & Sör (Csak azért, hogy legyen ilyen is, mert szokott lenni. Amikor nincs, akkor beszóltok, hogy miért nincs, amikor meg van, akkor meg beszóltok, hogy miért van. Mostantól majd egyszer lesz, egyszer meg nem, így legalább megvan mindkét oldal szórakozása)

Szeva Brazil komo! Király az újság. Mindig a levorral kezdem. Van egy fontos dolog, melyre fel szeretném hívni mindenki figyelmét! Ez az iskolában nem kapható GUMICUKOR és SÖR sem, pedig legalább alkoholisták lehetnének, meg? Ez nagyon komoly trauma nekem minden nap úgy iskolába

jönni, hogy hozom kell készletet otthonról! Szerintem felkérhetnétek az iskolákat az alkoholisták sör és a gumicukor árusítására. Amúgy király a Gamer, nincs párja, és te vagy az újság sztárja. Tegyl be a levorba, és küldök egy bomba nót gumicukorral és sörrel. A csajok csak rázzák a fenéket, mert nincs jobb dolog, mint egy nő. Sok puszi a lányoknak. **Piccolo**

Sajnos azt nem tudjuk felviláítani. A gumicukor meg csak-csak megoldható lenne, talán meg érdemes is lenne vele foglalkozni, elvőgre a cukor serkenti az agyműködést, ezáltal a nebulók a gumicukor áldásos hatására minden oddigigéig nagyobb teljesítményt tudnának felmutatni. A sör árusítását azonban meg én sem támogatom, hidd el, jobban jártok, ha inkább nem hűvöljtok az iskolában, hanem tanultok, meg akkor is, ha ezzel most néhány száz ezer emberke most vitába szállna velem, akkor is így van. Alkoholisták sörrel meg inkább ne is beszéljünk, annál súlyosabb büntetés a világban nincs. Nem is tudom, hol olvastam, de hogy igazság: az alkoholisták sör az első lépés a gumilúghoz vezető úton...

MINDEGY. Hi Brazil Na, idefigyél! Ha még egyszer 20 oldalnyi végigátzás kerül a Gamerbe, a Törd, és a Korr minden sörödet meg fogja inni! :)) Törd., Korr. ugye ez esetben szálhatok rátok? Amúgy király a levor! Na csá! **<reusuz>**

Ez 20 oldalas végigátzások nélkül is szinte mindig így van. Amióta pedig Broáf Sándor a laptervező kislapoz, azóta rosszabb is a helyzet. (Jah, és bizony mindenki elől meglesza csak azért, hogy félspercenként járjon utána ezerszint – a korr.) Szóval mindegy. Nem mintha lenne közöm hozzá, mekkorák a végigátzások. Nem tehettek róla, hogy egyeseknek szofosása van, grafomán örültek társasága az itten, én mondom. *~Hmm, szerintem nem rám gondolt... Lily~* (Mostanában nem is nagyon lenne miért... - a korr.)

AZ ÉLET ÉRTELME. Tudod, Brazil már 23:08 az óra, és én azon gondolkodom, hogy hol szúrnam el az életemet. Régen írtam már nektek, de biztosan emlékeztek rá. Azóta megkomolyodtam. Nőttem vagy 20 centit, és a lábam is már a 48-as határt súrolja. Azon tündööm, hogy van-e értelme minden nap kigúvadt (puszi a tördnek...) (Nanal Mi folyik itt??? Braz) szemekkel figyein a monitort, mikor annyit minden más van meg. Ezért most letusolok, és lefekszek aludni... Jó éjszakát!! **FIKA**

Fogadd meg egyik legfontosabb tanítástom: ne gondolkodj, légy boldog! Az élet értelmét ugyan nem tudom neked megmondani, de egy biztos, tedd azt, aminek révén jól érzed magad, és nem bánatsz vele senkit. Ha nap, mint nap a gép előtt ülés, és ottól boldog vagy, hát legyen, előbb-utóbb úgy is eljön a pillanat, amikor rájön az ember, hogy más is van a világban, és meg akarja tapasztalni mindazt, amit csak lehet. Aki megzom nem jön rá magától, de legalább levorolt olvas (amely ugyahár köztudottan a legkomolyabb bölcsességek egyik tárháza), annak is előérkezik a megvilágosodás pillanata: legalább a sarki kocsmába le kéne menni! :)

Kedves, jó barátaim, most akármennyire is szeretném, már nem tudom tovább osztani az okosságokat, súlyos levorobelését következtében abba kell fejeznem. Csakokl mindenkit, legyetek jók vagy akármilyen, továbbra is éljenek a csajok, folytassátok tovább az elhízásért folytatott kemény küzdelmet, és ne feledjétek, jövő hónapban újra jövök, kejne pánik. Pusszantás.

■ BRAZIL BRAZIL@IPMA.HU



# FILM

## AZ OLASZ MELÓ

**EREDETI CÍM:** THE ITALIAN JOB - AMERIKAI, 2003. **RENDEZTE:** F. GARY GRAY **ÍRTA:** DONNA POWERS, WAYNE POWERS **SZEREPLŐK:** MARK WAHLBERG, CHARLIZE THERON, EDWARD NORTON, DONALD SUTHERLAND **FORGALMAZÓ:** UIP-DUNAFILM **MOZIBEMUTATÓ:** 2003. OKTOBER 9.



Az 1969-ben a Michael Caine és Noel Coward nevével fémjelzett rablásos kalandfilm ugyan a műfaj klasszikusának számít, mai szemmel nézve mégis némiképp megkopott - talán csak látványos Mini Cooper-es szökési jelenete, valamint frappáns befejezése miatt említésre méltó. Az Ocean's Eleven - Tripla vagy semmi sikerét látva a Paramount most mégis előkezettnek látta az időt, hogy előásssa a fiókból Az olasz melót, és elkészítse modernizált változatát. Egy velencei aranyrúd-rablást követően Steve (Edward Norton) osztzkodás helyett átvágja társait, és lelép a szajréval. Charlie (Mark Wahlberg) bandájával bosszút forral, de egy évbe telik, míg az áruló nyomára akad. Az akcióba bevonnak egy széfspecia-

listát a gyönyörű Stella személyében (Charlize Theron), aki a többiekhez hasonlóan személyesen érintett az ügyben: Steve Velencében végzett az apjával (Donald Sutherland). Ugyan nem vagyok híve a filmek újrahasznosításnak, Az olasz meló mégis ama kevés kivételek közé sorolható, mely rendesen rákontrázik elődjére, ráadásul a kétórás játékidő alatt úgy képes mindvégig fenntartani a feszültséget, hogy minimalizálja a hullák és az eldördülő fegyverek számát. A történet pedig egy-két kikacsintást - például a végső autós üldözést - leszámítva azok számára is tartogat újdonságokat, akiknek volt szerencséje a korábbi változathoz.

## LAZARATO - VERONICA GUERIN TÖRTÉNETE

**EREDETI CÍM:** VERONICA GUERIN - AMERIKAI-R, 2003. **RENDEZTE:** JOEL SCHUMACHER **ÍRTA:** CAROL DOYLE, MARY AGNES DONOHUE **SZEREPLŐK:** CATE BLANCHETT, GERARD MCSORLEY, CIARAN HINDS, BRENDA FRICKER **FORGALMAZÓ:** INTERCOM **MOZIBEMUTATÓ:** 2003. OKTOBER 16.



Még néhány mozi most is vetli A fülkét (az ismertetőt lásd a 2003/07-es számunkban), de máris kopogtat az ajtón Joel Schumacher legújabb, szintén minimális költségvetéssel forgatott rendezése, mely megtörtént eseményen alapszik.

Veronica Guerin (Cate Blanchett) már többször borsot tört a dublini bűnözők orra alá tényfeltárázó újságcikkeivel. Legújabb témájul a helyi droghálózatot választotta, de idővel olyannyira beleásza magát az ügybe, hogy a rendőrségnél is jóval hatékonyabb munkát végez. A szájak az országba nemrégiben érkező John Gilliganhez (Gerard McSorley) vezetnek, aki szűkség esetén nem ismer kőnyörületet. Ezzel Veronica nem csak saját magát, hanem egész családját is veszélybe sodorja.

Az nem meglepő, hogy a sokoldalú Cate Blanchett ezúttal is kiváló alakítást nyújt a címszerepben, ám tehetsége kevésnek bizonyul ahhoz, hogy feledtetni tudja az egyébként is inga-tag lábakon álló film összes hibáját. Alapvető baj, hogy Schumachertől távol áll az életrajzi dráma műfaja, így egész egyszerűen képtelen arra, hogy a kívüliók számára érdekfeszítővé tegye történetét. Bármennyire is igyekszik, nem tudja megragadni Dublin hangulatát, és ezáltal megfelelően ábrázolni a felszín alatt megbúvó kettőséget, de filmjének az sem válik előnyére, hogy a középserű nyomozósdi zárásaként csaknem szentté avatja hősnőjét. Veronica Guerin önfeláldozó élete jöllehet, megható a valóságban, a vásznon látva viszont elsüllyed a középserűség mocsarában.

## PROBLÉMAJÁRULÓ - OKTOBER

### 1. Chicago

(DVD megjelenés)

### 4. 20 éves a Pokolgép

(Budapest, Petőfi Csarnok)

### 5. V. Hárfafesztivál Nyitókonzert

(Gödöllő, Grassalkovichs Kastély)

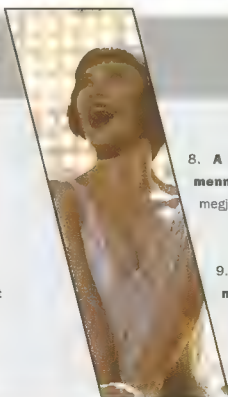
### 8. A gyilkosok is a mennybe mennek (DVD megjelenés)

### 9. Bad Boys II. - Már megint a rosszfiúk (mozibemutató)

### 15. Félix és Rose (DVD megjelenés)

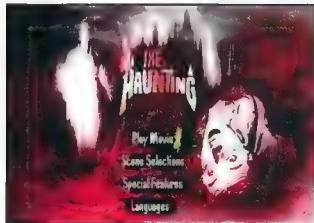
### 16. Eros Ramazzotti (Budapest Sportaréna)

### 17. Dimmu Borgir (Budapest, Petőfi Csarnok)



## A HÁZ HIDEG SZÍVE

**EREDETI CÍM:** THE HAUNTING - AMERIKAI, 1963. **RENDEZTE:** ROBERT WISE **ÍRTA:** NELSON GIDDING **SZEREPLŐK:** JULIE HARRIS, CLAIRE BLOOM, RICHARD JOHNSON, RUSS TAMBLYN **FORGALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO **DVD SPECIFIKÁCIÓK:** KÉP: 16:9 (2.35:1) **HANG:** ANGOL, NÉMET, SPANYOL (1.0) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, NÉMET, SPANYOL, PORTUGÁL, IZLANDI, SVÉD, GÖRÖG, LENGYEL, TÖRÖK, ANGOL (NAGYHATÁLLÓNAK), NÉMET (NAGYHATÁLLÓNAK) **LAKOSSÁGI MEJELLENÉS:** 2003. OKTÓBER 7.



Dr. Markway (Richard Johnson) szeretné bebizonyítani a szellemek létezését, ezért gondosan kiválasztott asszisztenseivel a Hill-házba költözik. A kilencven éve álló, külsőre is tekintélyt parancsoló épület hírt korábban számtalan megmagyarázhatatlan haláleset mocskolta be, az új jövevények felütésével pedig úgy tűnik, a szerencsétlen balesetek száma tovább folytatódik. A professzor egyik kollégájára, Eleanorra (Julie Harris) pedig a többiekénél is nagyobb hatással vannak az ott tartózkodásuk alatt lezajló természetfeletti események. Robert Wise neve gyakorlatilag egybeolvadt Hollywood két talán legismertebb musicalével, a West Side Storyval és a Muzsika hangjaival, pedig a nagynevű direktor előszeretettel próbálta ki magát más műfajokban is. A kísértethistória sem idegen tőle: 1963-as horrorja, a Ház hideg szíve sikerét mi sem bizonyítja jobban, minthogy nem is olyan régen Az átok címen újraforgatták a történetet Liam Neeson és Catherine Zeta-Jones főszereplésével.

Wise már-már hitchcockki szinten mestere a feszültségteremtésnek: látványos effektek helyett merész kamera-beállításokkal és háttorzongató árnyékolással még így, negyven év elteltével is képes székhöz szögezi nézőjét. A DVD kiadás pedig szintűg rászolgál a dicséretre, hiszen az alkotók és a színeszek audiokommentárját haligatva számtalan érdekfeszítő kulisszatitkot tudhatunk meg a forgatásról.

## FEMME FATALE

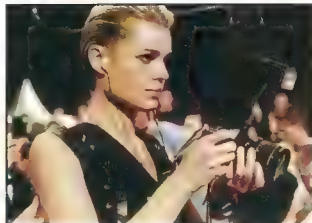
**EREDETI CÍM:** FEMME FATALE - FRANCIA-AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** BRIAN DE PALMA **ÍRTA:** BRIAN DE PALMA **SZEREPLŐK:** REBECCA ROMIJN-STAMOS, ANTONIO BANDERAS, PETER COYOTE **FORGALMAZÓ:** SPI **DVD SPECIFIKÁCIÓK:** KÉP: 16:9 (1.77:1) **HANG:** ANGOL (DTS), ANGOL, MAGYAR (5.1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL **LAKOSSÁGI MEJELLENÉS:** 2003. OKTÓBER 15.



Tíz évvel a Káin ébredését követően Brian De Palma ismét önmagára talált: néhány silány amerikai tuccifilm (pl. a Mars mentőakció) után a Párizsban forgatott Femme Fatale már letagadhatatlanul magán viseli a rendező kézjegyét. Laure (Rebecca Romijn-Stamos) új személyazonossággal, Lily néven hét év múltán tér vissza Párizsba, immár az amerikai nagykövet (Peter Coyote) feleségeként. Elzárkózik a nyilvánosság elől, mert pontosan tudja, hogy egyetlen fotó is nyomra vezetheti egykori partnereit, akik joggal követelhetnék vissza részüket egy bravúros ék-

szerrablásból. Nicolas Bardónak, az állandóan anyagi gondokkal küzdő lesifotósna (Antonio Banderas) azonban sikerül lencsére kapnia a végzet asszonyát, ami további események láncolatát indítja el.

De Palma sosem tagadja, hogy számára mindig a stílus az elsődleges, aminek maximálisan alárendeli történetét. Így hát ezúttal se lepődünk meg azon, ha az Alibi testhez hasonlóan a rendező egy



hirtelen csavarral most is tulajdonképpen mindvégig hülyére veszi nézőjét. Haragudni azonban kár lenne emiatt: a Femme Fatale olyan régmódi thriller, melyhez foghatót nagyon rég nem láthattunk, és nem lennék meglepődve azon, ha pár év múlva ismét De Palma szállítaná az utánpótlást... A DVD a szélesvásznú kép és a tértátság hang mellett két rövid werkfilm, az alkotókkal készült interjú és mozielőzeteseket kínál extra gyanánt.

■ SZALÓNY BALINT

## FEMME FATALE JAVAS

Melyik Stephen King-adaptációt rendezte Brian De Palma?

A megfejtők között az SPI jóvoltából Femme Fatale DVD-t sorunkunk ki

Beküldési határidő: 2003. október 20.

17-18. **A Iant ünnepe - Régi zenél napok**  
(Győr, Zichy palota)

17-18. **Nemzetközi Formációs Táncfesztivál és Magyar Bajnokság**  
(Miskolc, Városi Sportközpont)

23. **Kegyetlen bánásmód**  
(mozibemutató)

23-26. **Csabai Kolbászfesztivál**  
(Békéscsaba, Sportcsarnok)

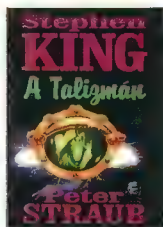
24. **Bob Dylan**  
(Budapest Sportaréna)

26. **The Spirit of Gambo**  
(Budapesti Történeti Múzeum)

30. **Válasz francia módra**  
(mozibemutató)







## STEPHEN KING - PETER STRAUB: A TALIZMÁN

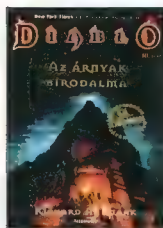
A Sors a 12 éves Jack Sawyert szemelte ki arra a nemes, ám számtalan fájdalommal, szenvedéssel és veszéllyel teli feladatra, amelynek során meg kell mentenie Amerikát és egy fantasztikus másik világot, a Territóriumokat.

Ha Jack sikerrel jár, és megszerzi a Talizánt, nem csak a világokat uralni akaró gonoszot állíthatja meg (aki mellesleg megölte az édesapját

is), hanem megmentheti haldokló édesanyja és Laura DeLoessian, a Territóriumok királynőjének életét.

Ha felüli tud emelkedni saját korlátjain, túléli a találkozást a szörnyű mutánsokkal, a vérszomjas fákkal, a Napfény Otthon lakóival, a Farkasokkal és az Őrző Lovagokkal, talán van esélye.

**Európa Könyvkiadó (2003)**



## RICHARD A. KNAAK: AZ ÁRNYAK BIRODALMA (DIABLO III.)

Ha egy vízjere varázsló felbérel egy zsoldos csapatot, hogy elkísérjék őt egy kincsekkel és varázstárgyakkal teli ősrégi halott város romjaihoz, biztosak lehetnek az alapigazságban: a nagy kincs nagy veszélyt jelent. Amikor útközben csatlakozik hozzájuk Zayl, a szellemidéz, nem fogadják kitérő örömmel, ám amikor eléri a várost, már kifejezetten örülnek neki, hiszen a város lakóinak nem sikerült a mennybe jutniuk, helyette kénytelenek valahol a semmi és a valami határán lebegni. A legenda szerint csupán kétezer évente van esélyük kapcsolatba kerülni a való világgal. Csak sajnos ebben a találkozásban senkinek sincs köszönet. **Alexandra Könyvkiadó (2003)**

A város lakóinak nem sikerült a mennybe jutniuk, helyette kénytelenek valahol a semmi és a valami határán lebegni. A legenda szerint csupán kétezer évente van esélyük kapcsolatba kerülni a való világgal. Csak sajnos ebben a találkozásban senkinek sincs köszönet. **Alexandra Könyvkiadó (2003)**



## ROBIN HOBB: BŰVÖS HAJÓ I.

A Hat Hercegségtől délre fekvő Bingtonon túl egy ifjú kalóz a fejébe veszi, hogy ő lesz a kalózkirály. Esze, tehetsége és emberei még csak lennének, de nagyravágyó terve megvalósításához szüksége lenne egy élőhajóra.

Ilyent bingtoni ácsmesterek készítenek egy ropant értékes és titokzatos anyagból, az ún. magusfából, és akkor elevenedik meg, amikor a tu-

lajdonos család harmadik nemzedékének tagja is meghal a fedélzetén.

Az életre kelt hajó csak családtagnak engedelmeskedik, ezért ha rossz kezekbe kerül, nem hogy felvirágoztathatja, sokkal inkább teljes romlásba döntheti az egyébként is eladósodott, az örökség miatt megosztott Vestrit családot.

**Szukits Könyvkiadó (2003)**



## ÁTVÁLTOZÁSOK

Todd Lockwood reklámgrafikusként kezdte, majd szakított a reklámparral, és fantasy-illusztrátorként kezdett dolgozni a TSR™-nek, később a Wizards of the Coast™-nak, a Realms of Fantasy™ és a Dragon magazinoknak. Majd jöttek a könyvborítók: „Az utolsó nemes”, „A világ háta” és az „Ezer ork” – csak hogy a magyarul is megjelenteket említsem.

Nagyon szép és igényes album, amit a több mint 80 színes és 50, köztük két díjnyertes fekete-fehér illusztráción kívül Karen Haber kísérszövegei és Todd Lockwood önvallomásai (pl. hogy képeihez előszereettel használja a hagyományos módszereket, de otthonosan mozog a számítógépes grafika világában is) tesznek teljessé.

**Totem Plusz Könyvkiadó (2003)**

## GA SZTRONÓMIA ÉS HÖZÖSSÉG

2003. szeptember 6-7-én rendezték meg a III. Pörköltfőző Versenyt a pestiőrinci Bókay-kertben. Figyeve az immár hároméves fesztivál résztvevőit (fellépőket és látogatókat egyaránt) örömmel konstatáltam, ebben a kaotikus világban is igényünk van közösségben lenni, együtt mulatni, kikapcsolódní, finomakat enni, könnyed műsorokat nézni-hallgatni, örülni a gyerekek kacajának, egymásnak. Itt senki nem volt magányos, vagy szomorú... A hatalmas bográcsban főtt rekord-pörkölt és a pohár/korsó ital mellett mindenkinek megeredt a nyelve, a koncerteken még a máskor sziddt dalokat is elénekeltük, sőt végén fújtuk az egykori úttörőnótákat is!

Ajánlom mindenkinek, ha teheti, keresse fel hazánk évről évre színvonalasabb gasztronómiai rendezvényeit, ahol Magyarország számunkra hétköznapi étel/italkülönlegességeinek megköstölése mellett igen jól szórakozhat barátaiival, kedvesével, de akár magányosan is. Az áprilistól október végéig tartó rendezvények közül még vár ránk nem egy fesztivál, így ősz végén ajánlom figyelmetekbe a süretti mulatságokat! ■ **Luv**



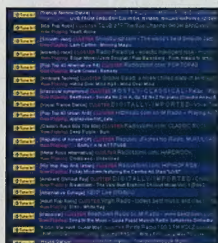
## HALLGATSZ MP3 RÁDIÓT?

## POP, TÁRSISZNYA, SATÖBBI - IRÁNY AZ MP3 RÁDIÓ!



Délutáni Rendező. Tündézer Party. A mikrofonnál Cseke László. Majd, mikor picit „szabadabb lett Európa”, és már nem kellett eleinknek eldugott csöves rádiókra tapasztott fülekkel várni a bitlistát, és már a „piros rósa, kék nefelejcs, engem soha el ne felejt” jellegre sem jelentkezett Bocó és Pisti a Práter utcából, csatornát váltottak. Jöttek a mesterek, a magyar zenei szerkesztők mesterei. Jött Göczei Zsuzsa, Herskovits Iván, Siklósi András és a már-már Hungaricumnak számító Komjáthy György és B. Tóth László. (Az imént felsorolt DJ-k repertoárjából izellőtől egy pár cím az ifjúságnak, okulás végett. TIT alapon, terjesztőleg: Magnóról magnóra, Lemezbőre helyett, Vasárnapi kóktél, Csak fiataloknak!, a Heavy Metal kedvelőinek, Poptársisznia stb.) Sosem felejttem el, mikor ifjú padawánként hazatérve a suliból – mit hazatérve, hazarohanva – az iskolatáskát a csattogós lepke mellé dobtam, és remegő kézzel bekapcsoltam Tesla típusú orsós magnómat. Apámtól elkunyerált 15 perces BRG High Fidelitynek titulált szalagra rögzítettem, 33-as sebességgel – tudja még valaki, mi az a 33-as sebesség? – 30 percnyi monó rádióadást, majd a haveromnál (légy te is halhatatlan, leírom hát a neved, Pallai Zsolt!) hosszú órákon át variáltunk, mire elkészült a kedvenc számainkból összeállított csoda. Itt jegyezném meg, hogy abban az időben nem igazán foglalkoztak összmédia szinten sem a jogvédelemmel. Viszont ez idő tájt, Bétótker szerint hülyére csuklották magukat, hiszen hihetetlen érzékkel tudtak beledumálni a szám utolsó másodperceibe, az orsós magnók pause gombjára koncentráció tömegek legnagyobb öröme... Példának okáért a Resonance együttes, OK Chicago című számát húsz évvel később sikerült tökéletesen megszerezem, mivel egyik mester sem adta le végig, még a direkt magnósoknak szánt 15 perces blokkban sem. A legtöbb, velük szemben felvetett kritika – hozzáteszem, főleg utólag, mivel abban az időben örültünk, hogy lyuk van az orsó közepén, és nem csak a helye(!) – a zenei zagvaság és stíluskeveredésekből adódó kulturális csirketáp filing volt. Vagyis nagyon jól megért egy műsorban a Whitesnake, C. C. Catch, a Modern Talking és Ozzy Osbourne. Végül is szerintem ennek köszönhető, hogy alapvetően minden ZENÉT meghallgatók. Hála nektek, mesterek! Csak szép emlékeim vannak erről a korszakról!

Kicsit nagyot ugorva az időben, méltatlanul kihagyva a rendkívül kreatív címmel megadott hétfői top műsort, a „Kettőtől Ötig”-et Gálvölgyi Jánossal a mikrofon mögött, mely minő meglepetés, kettőtől ötig tartott félresöpörve a pástrói a kereskedelmi rádiók jópofa, pöze, selypítő, sísegő, susogó műmájerei és tehetséges műsorvezetői eljött az ígért földje. EMPÉHÁROM. Jimmy! Királyság. Tonnaszámra töltött mindenki, mint jól nevelt miniszter a Fátóscentmiklóspusztaderecskei tour de kolbáson. A merevlemez merevedést kapott, a jogvédők pedig vérszemet. SÖNT! – mondták, és kihúzták a Napstert a konnektorból. Mi lesz velünk, krónikus zenehiánnyal küszködő pécéjűzerekek? – sikították a tömegek. Mit kezdünk az üresen tátongó empéhárompléjűnkre rakódott bitekkel? Hogyhogy mit? Hallgassatok MP3 rádiót!



## VAN ITT HÉREM MINDEN, MINT A SZÁLYORBAN!

Akarjátok, hogy elmagyarázzam, miként működik az MP3? Minek? A lényegét úgyis tudod. Tömörít, mint állat! Azt, hogy konkrétan mivel hallgatókat, szintén nem jelen témánk része, így nem feszegetném ezt sem. Amúgy is raklapnyi piéért találhattok a neten, vagy akár az újsághoz kapott korongok valamelyikén. Az, hogy mit hallgatsz, az már érdekesebb. Zenei ízléseiteknek megfelelő adót találni nem nehéz. Szinte minden műfajhoz tartozó specifikált rádióadót megtalálható a neten, legyen az jazz, alternatív, pop, rock, techno, heavy metal vagy komoly zene. Azok sem csálódhatnak, akiket a vallási műsorok, a sport vagy a kabareádók kötnék le. Kis hazánk nyelvén szóló adókban sincs hiány. Nem egy magyar közszolgálati vagy kereskedelmi rádió sugárzása adását a világhálón keresztül. A hivatalos mp3 player oldalakon ajánlott, önmagukat reklámozni sem rest műsorszórók adásaiban sajnos egyre inkább teret kap a reklám, ami végül is nem csoda, hiszen valamiből ki kell fizetni a jogjukat, az áramot és a takarító nénit is feltéve, ha előtte jól megjegyeztettük vele, hogy ne variáljunk a partviszállás a szerver körül... Vannak fizetős MP3 rádiók is, bár ezek sikerét valahol az előfizetési VIP oxigén-szolgáltatás sikeressége mellé sorolnám...

Én személy szerint kimondottan üdvözölöm ezt a fajta rádiózási módszert, mivel az igencsak egyhangú kereskedelmi felhozatal slágerdózisát három nap alatt ki lehet ismerni, így a gyakorlati rádióhallgatók simán kitálálják a következő szám címét, előadóját, valamint az a remek és meglepően humoros megjegyzést, amelyet a sztárrádiósműsorvezető hozzábiggyeszt a konferansz végéhez. (sic!) Ja, és még egy fontos dolog szól mellette. Még betonbunkerben is lehet hallgatni, mivel nem kell hozzá antenna... :) Puszta mindenkinél, vegyetek CD-t, vagy hallgassatok MP3 rádiót, de csak olyat, ahol fizetik a jogjukat...

■ BRÓAF SATYI

## GinHajlító:

**Pop:** www.Frequency3.com • www.virgin.com/gateways/radio • **Rock:** radiostorm.com/hr128gw.pls • radiostorm.com/classic128gw.pls  
**Komolyzene:** magnetune.com • inLive.co.kr • MPEGRadio.Com • **80-as évek:** www.club977.com • www.wolffm.com • radiostorm.com  
**Jazz:** www.smoothjazz.com • **Jazz:** www.boombasticradio.com • www.wemu.org • **Magyar:** www.mellesleg.hu/radio • www.kekduna.hu • www.tilos.hu • www.vilagrado.hu • radio.impex.hu • **Komédia, kabaré, beszélgetős:** www.khaha.com • members.shaw.ca/wildradio •

**Vallási műsorok:** www.christianmedianetwork.com



# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## HALO: COMBAT EVOLVED

Sokan hitték, hogy a Microsoft xboxos „zászlóshajójának” PC-s megjelenése végleg elúszott, hiszen nemigen volt még arra példa, hogy két évet kellett várni egy konzoljáték átírására. Szerencsére a PC-s változat történelmi kieszűl a Gearbox gondozásában, és ha minden jól megy, akkor szeptember 30-án végre a PC-s játékosársadalom is letehet minden idők egyik legjobb mesterséges intelligenciájával és fizikájával felvértezett játékát.



## TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Jó hír a Lionheartban csalódott szerepjáték-őrülteknek. Befejeződtek a Temple of Elemental Evil munkálatai, és a hírek szerint már szeptember végétől elkezdhetjük a nagy kalandot. A Greyhawk világában játszódó kőkemény szerepjáték (nem Diabloserű hack&slash) a D&D 3,5 szabályrendszerére épül. Kalandozásaink során valós időben kóborolhatunk a gyönyörűen kidolgozott világban, de csata közben átváltunk a körökre osztott harcrendszerre.

## HOMEWORLD 2

Már csak az utolsó simítások vannak hátra (mire az újság megjelenik, addigra már azok sem) a Sierra egyik legnagyobb címének befejezéséig. A vadonatúj grafikus motorral felszerelt Homeworld 2 az ígéretek szerint megváltoztatja a műfajról alkotott elképzeléseket. A hatalmas csatacirkálók mellett jelentős szerep jut az apró, egyszemélyes vadászoknak és bombázóknak, ezek ugyanis a létfontosságú berendezések (hajtómű, fegyverrendszer...) kilövésével megbéníthatják az ellenséges csatahajókat (így akár el is foglalhatjuk azokat).



## AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Új kiegészítővel bővül a Microsoft Age sorozatának legifjabb tagja, a Mythology is. A három meglévő nemzet mellé felsorakoznak az atlantisziak is, és olyan szörnyeket állítanak a szolgálatukba, melyek létezéséről csak a legendákból hallhattunk. A jelenlegi istenek előtt títánok uralták a Földet, de Zeus vezetésével lázadás tört ki, melynek végén az uralkodó títánokat sikerült bezámmi a Tartarusz kapuja mögé. Kiskapuk azonban mindig akadnak, így néhány kisebb méretű títán kiszabadul, hogy aztán boldogan leromboljanak minden útjukba akadó városállamot.

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

### IMPERIUM GALACTICA II (MAGYAR)

**Fejlesztő:** Digital Reality

Nem hiszem, hogy van olyan magyar játékos, aki ne hallott volna Magyarország legismertebb űrszimulátoráról, az Imperium Galactica második részéről. Hosszas tárgyalássorozat után végre sikerült megegyeznünk a magyar változatot tulajdonosaival, így októberben és novemberben a teljes játék (4 CD) felkerül a Gamer Magazin mellé. Természetesen a játék működni fog az első hónapban is, a telepítő lemez mellett ott lesz az egyik faj (Solarian), így az a hadjárat teljes egészében végigjátszható lesz. A következő hónapban aztán jön a másik két nemzet. Azt gondoljuk, mondanunk sem kell, hogy a magyar nyelvű változatot kapjátok meg, így nem kell a nyelvi nehézségekkel törődnötök.

**Gépfény:** Pentium/AMD 233, 32 MB RAM, 120 MB HDD





# Előfizetői akció!

Most nemcsak azért érdemes előfizetni a **PCM**-re, mert akkor Ön havonta - az esetleges áremelésektől függetlenül - kedvezőbb áron juthat hozzá kedvenc lapjához, hanem azért is, mert új előfizetőink között négy hónapon át - ez év októberétől 2004 januárjáig - minden hónapban értékes ajándékokat sorsolunk ki:

**10 CD-újraíró**

**15 DVD-olvasó**

**10 fő** visszakapja az előfizetése árát

**200 darab** ingyenes, három hónapra szóló dial-up internet-előfizetést

A sorsoláson azon lapunkra előfizető vagy előfizetésüket megújító olvasóink vesznek részt, akik az adott hónap 15-éig kiegyenlítették az előfizetési díjat.

szerkesztés esetén módosíthatjuk a rajta. A nyomtatás indítás program saját beállításként

**És a plusssssssssssssssss!**

Január végén/mindazon olvasóink között, akiknek 2004. január 20-án legalább még 6 hónapig, azaz 2004 júliusáig érvényes az előfizetésük, további értékes nyereményeket sorsolunk ki:

**Dvorkák Bence** (rigor@ipma.hu)  
Számos alkalmazás  
**DVD-írók** keret-  
program, amely izlé-  
sesen, rendezetten

gyűjthetünk. Ehhez nem kell más-  
tennünk, mint megadni néhány  
feltételt, paramétert, de ha még  
kényelmesebben kívánunk dol-  
gozni, előre elkészített sablont  
alkalithatunk át kedvünkre.

**17 colos Samsung TFT monitorok**

**Digitális fényképezőgépek**

**Értékes szoftvercsomagok és hardverek**





# A CENEGA bemutatja:



**UFO**  
aftermath



## AHOL VILÁGOK TALÁLKOZNAK!

[www.cenega.com](http://www.cenega.com)



© 2003 CENEGA Publishing. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.  
UFO: Aftermath developed by ALTAR Interactive. The Roots developed by Tannhäuser Gate. Shade: Wrath Of Angels developed by Black Element Software. Korea: Forgotten Conflict developed by Plastic Reality. All rights reserved.